

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-035428

(43)Date of publication of application : 05.02.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

(21)Application number : 2000-220784

(71)Applicant : KONAMI CO LTD

(22)Date of filing : 21.07.2000

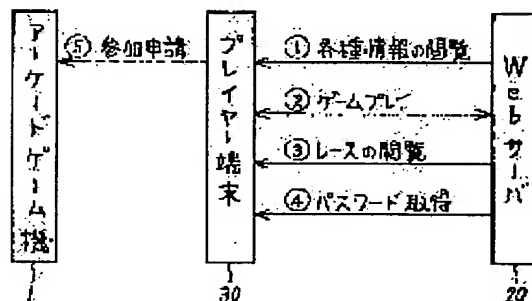
(72)Inventor : KUSUDA KAZUHIRO

(54) GAME SYSTEM, NETWORK GAME APPARATUS, GAME APPARATUS CLIENT APPARATUS AND RECORDING MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To allow players to enjoy a complicated sophisticated game using an object brought up by the players in a network game by enabling the use of the object in a game apparatus such as an arcade game machine.

SOLUTION: The game system is constituted of an arcade game machine 1 in which horses possessed by players run to carry out a horse racing and a Web server 20 connected to a players' terminal 30 through the internet. The Web server operates a horse racing site for an upbringing type horse racing game which allows the players using the players' terminal to bring up the horses possessed by the players by training. The players who obtain pass words containing capacity data of the possessed horses brought up in the horse racing game input the pass words into the arcade game machine, thereby enabling the participation of the possessed horses in the horse racing.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 16.10.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 18.04.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2003-08880

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 19.05.2003

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-35428

(P2002-35428A)

(43) 公開日 平成14年2月5日 (2002.2.5)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/12
13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 13/12
13/00

テーマコード(参考)

C 2 C 0 0 1
J

審査請求 有 請求項の数26 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2000-220784(P2000-220784)

(22) 出願日 平成12年7月21日 (2000.7.21)

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号

(72) 発明者 楠田 和弘

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ
株式会社内

(74) 代理人 100098626

弁理士 黒田 壽

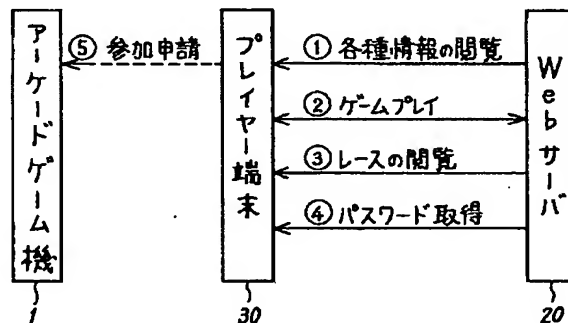
Fターム(参考) 2C001 AA10 BA01 BB02 CB01 CB02
CB03 CB08 CC02 CC03

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ネットワークゲーム装置、ゲーム装置、クライアント装置、記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ネットワークゲームでプレイヤーが育成した育成対象を、アーケードゲーム機等のゲーム装置で用いることを可能にし、プレイヤーがその育成対象を用いてより複雑で高度なゲームを楽しむことができるようにすることである。

【解決手段】 このゲームシステムは、プレイヤーの持ち馬を出走させて競馬レースを行うアーケードゲーム機1と、プレイヤー端末30にインターネットを介して接続されたWebサーバ20とで構成されている。Webサーバは、インターネット上に、プレイヤー端末を使用するプレイヤーが持ち馬を調教して育成することができる育成型競馬ゲームを行う競馬ゲームサイトを運営している。この競馬ゲームで育成した持ち馬の能力データ等を含むパスワードを取得したプレイヤーは、そのパスワードをアーケードゲーム機に入力することで、上記競馬レースに上記持ち馬を参加させることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】プレイヤーが使用するクライアント装置にネットワークを介して接続され、該プレイヤーが育成した育成対象を用いるネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置と、上記育成対象を用いるゲームを実行するゲーム装置とを備えたゲームシステムであって、上記ネットワークゲーム装置は、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ネットワークゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有し、上記ゲーム装置は、上記プレイヤーからの育成対象情報を受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ゲームをプレイしているプレイヤーに提供

10

20

するゲーム情報提供手段とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】プレイヤーが使用するクライアント装置にネットワークを介して接続され、プレイヤーごとに育成された育成対象を用いるネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置において、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ネットワークゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

30

【請求項 3】請求項 2 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記プレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記育成結果情報を上記特定情報に関連付けた状態で出力する育成結果情報出力手段を有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 4】請求項 2 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成結果情報を含むことを特徴とするネットワークゲーム装置。

40

【請求項 5】請求項 3 又は 4 のネットワークゲーム装置において、上記育成結果情報は、上記育成対象記録媒体に記録された育成結果情報の中で、最高の状態の育成結果情報であることを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 6】請求項 2、3、4 又は 5 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを出

50

力するパスワード出力手段であることを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 7】請求項 6 のネットワークゲーム装置において、上記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含むことを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 8】請求項 2、3、4、5、6 又は 7 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、該育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含むことを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 9】請求項 2、3、4、5、6 又は 7 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、該育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報の通し番号を特定するための通し番号情報を含むことを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 10】請求項 2、3、4、5、6 又は 7 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、該育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報と、該日付の日に該育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報の順番を特定するための日別順番情報とを含むことを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 11】請求項 2、3、4、5、6、7、8、9 又は 10 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成対象が上記インターネットゲームで獲得した獲得情報を含むことを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項 12】請求項 1 のゲームシステムを構成するゲーム装置において、ネットワークゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ゲームをプレイしているプレイヤーに提供するゲーム情報提供手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】請求項 12 のゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記プレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記特定情報に関連付けられた、育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を受け取る育成結果情報受取手段と、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成結果情報受取手段で受け取った育成結果情報を上記育

成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に含まれる上記特定情報に基づいて、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするゲーム装置。

【請求項14】請求項12のゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成結果情報の育成結果に関する情報である育成結果情報を含み、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報の中の育成結果情報を上記育成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするゲーム装置。

【請求項15】請求項12、13又は14のゲーム装置において、上記育成結果情報は、上記ネットワークゲーム装置における最高の状態の育成結果情報であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項16】請求項13、14、15又は16のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報受取手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを受け取るパスワード受取手段であり、上記パスワード受取手段で受け取ったパスワードを解読して、該パスワードに含まれる育成対象情報を取得するパスワード解読手段を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項17】請求項16のゲーム装置において、上記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含み、上記パスワード解読手段により解読されて得られた上記チェックコードに基づいて、該パスワードに含まれる情報が正常な情報であるか否かを判断するパスワード判断手段を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項18】請求項12、13、14、15、16又は17のゲーム装置において、上記ゲームにプレイヤーとして参加を希望する旨の参加申請を受け取る参加申請受取手段と、所定の参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定する参加決定手段を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項19】請求項18のゲーム装置において、上記育成対象情報は、該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含み、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に含まれる日付情報が、所定の日付情報を有するという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項20】請求項18又は19のゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に係る育成対象が、上記ゲ

ームに既に参加している育成対象と同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項21】請求項18、19又は20のゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記参加申請受取手段により受け取った上記参加申請に係るプレイヤーが、上記ネットワークゲームに既に参加しているプレイヤーと同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項22】請求項12、13、14、15、16、17、18、19、20又は21のゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成対象が上記ネットワークゲームで獲得した獲得情報を含み、上記ゲーム進行手段は、上記獲得情報を上記ゲームで利用することを特徴とするゲーム装置。

【請求項23】請求項12、13、14、15、16、17、18、19、20、21又は22のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、上記ゲームに参加したプレイヤー固有の育成対象を育成する育成手段と、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に基づく育成結果情報に基づいて、上記ゲームで用いる育成対象の育成前における初期育成結果情報を決定する初期育成結果情報決定手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項24】請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11のネットワークゲーム装置に、ネットワークを介して接続されるクライアント装置において、上記ネットワークゲーム装置で実行されるネットワークゲームのゲーム情報を受け取るゲーム情報受取手段と、該ゲーム情報受取手段により受け取ったゲーム情報をプレイヤーに提供するゲーム情報提供手段と、上記ネットワークゲーム装置で育成した育成対象に関する情報である育成対象情報を受信する育成対象情報受信手段と、該育成対象情報受信手段により受信された育成対象情報を出力する育成対象情報出力手段とを有することを特徴とするクライアント装置。

【請求項25】請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11のネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、プレイヤーごとに育成された育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ネットワークゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段として、上記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読取可能な記録媒体。

【請求項26】請求項12、13、14、15、16、

17、18、19、20、21、22又は23のゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、ネットワークゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段、及び該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ゲームを進行するゲーム進行手段として、上記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読取可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、プレイヤーが使用するクライアント装置にネットワークを介して接続され、該プレイヤーが育成した育成対象を用いるネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置と、上記育成対象を用いるゲームを実行するゲーム装置とを備えたゲームシステム、このゲームシステムを構成するネットワークゲーム装置及びゲーム装置、このネットワークゲーム装置にネットワークを介して接続されるクライアント装置並びにこのネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】業務用ゲーム装置（以下、「アーケードゲーム機」という。）の中には、プレイヤーごとに育成された育成対象を用いてゲームを実行するものがある。例えば、プレイヤーが馬主となって育成した育成対象である持ち馬をレースに出走させる育成型競馬シュミレーションゲームや、プレイヤーが独自にチューニングした育成対象であるレースカーを使用してカーレースを行うカーレースゲームなど種々のものが知られている。一方で、近年、急速なインターネットの普及に伴い、一般の人が様々なサイトにアクセスすることが可能になっており、このようなサイトの中で、プレイヤーが参加可能なネットワークゲームを行うことも可能になっている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで、現在、アーケードゲーム機や家庭用ゲーム機では、映像が高画質化し、そのゲーム内容も複雑化し、より複雑で高度なゲーム展開が実現されている。これに伴い、そのゲームの実行に必要なゲーム情報の情報量が膨大な量になっている。このような複雑で高度なゲームをネットワークゲームで実現するためには、そのネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置としてのWebサーバとプレイヤーが使用する端末との間で、大容量で高速なデータ通信を行う必要が出てくる。しかし、このような大容

量で高速なデータ通信を可能にする通信インフラは、現在、まだ一般の人が広く利用可能な程度に普及しているとは言えない。このため、実質的にネットワークゲームで実現可能なゲーム内容は、アーケードゲーム機等のゲーム専用のゲーム装置に比べて大きく制限され、ネットワークゲーム装置においてアーケードゲーム機等で実行されているような複雑なゲーム展開を行うのは困難である。

【0004】また、大容量で高速な通信インフラが確立し、ネットワークゲームにおいて複雑で高度なゲーム展開を行うことが可能になったとしても、そのゲーム内容に関しては、そのゲーム内容に特化したハードウェア及びソフトウェアで構築されたゲーム専用のアーケードゲーム機等に分があると考えられる。

【0005】本発明は、上記背景に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、ネットワークゲームにおいてプレイヤーが育成した育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報に基づいて、アーケードゲーム機等のゲーム装置でのゲームプレイを可能にし、プレイヤーがネットワークゲームでの育成対象を利用して、より複雑で高度なゲームを楽しむことができるゲームシステム、このゲームシステムを構成するネットワークゲーム装置及びゲーム装置、このネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体を提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、請求項1の発明は、プレイヤーが使用するクライアント装置にネットワークを介して接続され、該プレイヤーが育成した育成対象を用いるネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置と、上記育成対象を用いるゲームを実行するゲーム装置とを備えたゲームシステムであって、上記ネットワークゲーム装置は、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ネットワークゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有し、上記ゲーム装置は、上記プレイヤーからの育成対象情報を受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ゲームをプレイしているプレイヤーに提供するゲーム情報提供手段とを有することを特徴とするものである。

【0007】このゲームシステムにおいては、プレイヤ

一がネットワークゲーム装置で育成した育成対象の育成対象情報を、ゲームセンタ等の設置されているアーケードゲーム機や自宅にある家庭用ゲーム機などのゲーム装置に受け渡すことができる。プレイヤーが使用するクライアント装置とネットワークゲームとを結ぶネットワークは、インターネットのようなグローバルネットワークに限らず、特定の者のみの通信が許可される閉鎖的なネットワークや、ゲームセンタ内等の限定された空間におけるネットワークなども含んでいる。育成対象情報には、ネットワークゲームでの育成結果に関する情報である育成結果情報や育成対象の名前等のゲーム進行に係る育成対象固有のパラメータ、プレイヤーに関連する個人情報などが含まれる。この育成対象情報は、育成対象情報出力手段によりネットワークゲーム装置からプレイヤーに対して出力される。この育成対象情報出力手段は、育成対象情報を電子データとして、ネットワークからクライアント装置を介してプレイヤーに受け渡すものであっても、育成対象情報を電子データとして記録したフロッピー（登録商標）ディスク（FD）等の可搬型記録媒体を郵送等してプレイヤーに受け渡すものであってもよい。このようにして出力された育成対象情報は、育成対象情報受取手段によりアーケードゲーム機等のゲーム装置に受け渡される。そして、このゲーム装置では、受け取った育成対象情報に基づいて、育成結果情報読出手段により、その育成対象の育成結果情報を読み出す。この育成結果情報読出手段は、受け取った育成対象情報の中に育成結果情報が含まれている場合には、その育成対象情報の中から育成結果情報を読み出すことになるが、受け取った育成対象情報の中に育成結果情報が含まれていない場合には、その育成対象情報に関連付けられた育成結果情報を記録したデータベース等の他の場所から読み出すことになる。このようにして読み出された育成結果情報は、ネットワークゲームにおける育成対象のゲーム進行に影響を与える。そして、そのゲームの映像や音声等のゲーム情報は、ゲーム情報提供手段によりプレイヤーに提供され、プレイヤーは、そのゲームをプレイすることができる。以上の構成により、このゲームシステムでは、ネットワークゲームでの育成結果情報を、ゲーム装置でのゲームで用いられる育成対象固有のパラメータとして用いることで、そのプレイヤーがネットワークゲーム装置で育成した育成成果を、アーケードゲーム等のゲーム装置のゲームに反映させることができる。

【0008】また、請求項2乃至11の発明は、プレイヤーが使用するクライアント装置にネットワークを介して接続され、プレイヤーごとに育成された育成対象を用いるネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置において、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ネットワーク

ゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有することを特徴とするものである。

【0009】このネットワークゲーム装置は、上記請求項1のゲームシステムにおけるネットワークゲーム装置として用いられることで、当該ネットワークゲーム装置で育成した育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報に基づいて、アーケードゲーム機等のゲーム装置でのゲームプレイが可能となる。

【0010】また、請求項3の発明は、請求項2のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記プレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記育成結果情報を上記特定情報に関連付けた状態で出力する育成結果情報出力手段を有することを特徴とするものである。

【0011】プレイヤーが育成した育成対象の育成結果情報が、詳細なパラメータまで含んでいる場合、その育成結果情報の情報量は非常に大きいものとなる。ここで、上記育成対象情報出力手段が育成結果情報を有する育成対象情報を出力するものである場合であって、例えば、その育成対象情報をパスワードで表示するときには、そのパスワードをゲーム装置に受け渡すために、プレイヤーは、長いパスワードを書き留める等の作業が必要になる。また、所定の可搬型記録媒体に記録してゲーム装置に受け渡すときにも、容量の大きい記録メディアが必要となり、プレイヤーにとって金銭的負担が懸念される。そこで、本請求項のネットワークゲーム装置では、プレイヤーに対して出力される育成対象情報には、少なくともプレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含ませておき、その特定情報に関連付けられた育成結果情報は、上記育成対象情報とは別個に育成結果情報出力手段により出力する。この育成結果情報出力手段としては、例えば、ネットワークを介して育成結果情報をアーケードゲーム機等のゲーム装置に送信するものや、所定の可搬型記録媒体に記録するものなどが挙げられる。可搬型記録媒体に記録する育成結果情報出力手段を用いる場合、その可搬型記録媒体を持ち運び、その可搬型記録媒体の記録内容をネットワークゲーム装置に転送するようにしてもよい。以上より、育成結果情報に関して、プレイヤーに関係なくネットワークゲーム装置に受け渡す構成とすれば、プレイヤーには、育成対象情報のみを受け渡すだけで済む。よって、大きな情報量をもつ育成結果情報であっても、プレイヤーに負担をかけることなく、その育成結果情報をゲーム装置のゲームに反映させることが可能となる。

【0012】また、請求項4の発明は、請求項2のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成結果情報を含むことを特徴とするものである。

【0013】このネットワークゲーム装置においては、

育成対象情報が育成結果情報を含んでいるため、その育成対象情報さえあれば、その育成対象を用いてゲーム装置のゲームに参加することができる。よって、上記請求項3のネットワークゲーム装置とは異なり、育成対象情報とは別個にネットワークゲーム装置内の育成結果情報をゲーム装置に受け渡すような構成は不要である。

【0014】また、請求項5の発明は、請求項3又は4のネットワークゲーム装置において、上記育成結果情報は、上記育成対象記録媒体に記録された育成結果情報の中で、最高の状態の育成結果情報であることを特徴とするものである。

【0015】育成型ゲームでは、ゲームが進行するにつれて育成結果情報として利用する育成対象の能力が上がるものもあるが、ゲームの進行中にその能力が下がるようなものもある。例えば、育成型競馬シュミレーションゲームでは、能力がピーク時を超えた後、その能力は年齢とともに徐々に落ちていくように設定されているものもある。ネットワークゲームの進行中にその能力が下がるようなネットワークゲーム装置においては、育成結果情報が育成対象情報を出力した時点でのものであると、

せっかくプレイヤーが育てた育成対象を、ゲーム装置でのゲームにおいて最高の状態で用いることができず、楽しさが半減することがある。そこで、本請求項のネットワークゲーム装置においては、当該ネットワークゲーム装置で育成した育成対象がもっていた最高状態のときの育成結果情報を出力する。これにより、プレイヤーは、当該ネットワークゲーム装置における最高の状態の育成結果情報を、ゲーム装置でのゲームに反映させることが可能となる。

【0016】また、請求項6の発明は、請求項2、3、4又は5のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを出力するパスワード出力手段であることを特徴とするものである。

【0017】このネットワークゲーム装置においては、育成対象情報出力手段としてパスワード出力手段を用い、文字列に置き換えられた育成対象情報を含むパスワードを出力する。このように出力されたパスワードは、ネットワークを介したデータ通信あるいは郵送等によりプレイヤーに渡され、その後、そのプレイヤーにより、

例えば、ゲーム装置の操作ボタン等の入力手段により入力され、ゲーム装置に受け渡される。

【0018】また、請求項7の発明は、請求項6のネットワークゲーム装置において、上記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含むことを特徴とするものである。

【0019】このネットワークゲーム装置においては、パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードをそのパスワードに含ませる。このチェックコードとしては、例えば、パスワードに含まれる情報を示す符号デー

タを、所定演算式で演算した演算結果を文字列に置き換えたものを用いることができる。このように、パスワードにチェックコードを含ませることで、パスワードをもっていないプレイヤーが適当なパスワードを考えて使用するというような不正なパスワード使用を抑制することができる。

【0020】また、請求項8の発明は、請求項2、3、4、5、6又は7のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、該育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含むことを特徴とするものである。

【0021】このネットワークゲーム装置においては、上記育成対象情報出力手段により、育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含む育成対象情報を出力する。これにより、例えば、その育成対象情報に係る育成対象を用いて、ゲーム装置でのゲームに参加できる有効期限を定めることが可能となる。このように有効期限を定めること、有効期限の過ぎた育成対象をもつプレイヤーが、もう一度ゲーム装置をプレイする場合には、ネットワークゲームで再び新しい育成対象を育成しなければならぬ。よって、プレイヤーにネットワークゲームでの再プレイを促すことが可能となる。

【0022】また、請求項9の発明は、請求項2、3、4、5、6又は7のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、該育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報の通し番号を特定するための通し番号情報を含むことを特徴とするものである。

【0023】異なるプレイヤーがまったく同じ育成対象を育成した場合、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報がそれぞれに出力されるおそれがある。特に、育成対象情報を簡単なパスワードで出力する場合には、その情報量が制限されるため、異なるプレイヤーに対して同一のパスワードが出力される可能性が高い。そこで、本請求項のネットワークゲーム装置においては、通し番号情報に基づいて、そのネットワークゲーム装置から過去に出力された育成対象情報の通し番号を特定する。これにより、まったく同じ育成対象であっても、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報が出力されるのを防止することができる。

【0024】また、請求項10の発明は、請求項2、3、4、5、6又は7のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、該育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報と、該日付の日に該育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報の順番を特定するための日別順番情報とを含むことを特徴とするものである。

【0025】このネットワークゲーム装置においては、

10

20

30

40

50

上記育成対象情報出力手段により、装置情報、日付情報及び日別順番情報を含む育成対象情報を出力する。日付情報に基づいて、その業務用ゲーム装置でその育成対象情報が出力された日付を特定することができる。また、日別順番情報に基づいて、その日にそのネットワークゲーム装置からその育成対象情報が出力された順番を特定することができる。よって、上記請求項 11 の場合と同様に、まったく同じ育成対象であっても、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報が出力されるのを防止することができる。

【0026】また、請求項 11 の発明は、請求項 2、3、4、5、6、7、8、9 又は 10 のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成対象が上記インターネットゲームで獲得した獲得情報を含むことを特徴とするものである。

【0027】このネットワークゲーム装置においては、上記育成対象情報出力手段により、育成対象が当該ネットワークゲーム装置で獲得した獲得情報を含む育成対象情報を出力する。これにより、その獲得情報をアーケードゲーム機等のゲーム装置でのゲームで利用することが可能となる。この獲得情報の内容は、当該ネットワークゲーム装置のゲーム内容により様々であるが、例えば、育成型競馬シュミレーションゲームにおいては、獲得賞金や優勝したレース名などが挙げられる。このような獲得情報、例えば優勝したレース名は、アーケードゲーム機等のゲーム装置において、例えば、特定のレースに優勝した経験が参加条件となるレースに参加するために利用することができる。

【0028】また、請求項 12 乃至 23 の発明は、請求項 1 のゲームシステムを構成するゲーム装置において、ネットワークゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ゲームをプレイしているプレイヤーに提供するゲーム情報提供手段とを有することを特徴とするものである。

【0029】このゲーム装置においては、上記請求項 1 のゲームシステムにおけるゲーム装置として用いられることで、ネットワークゲーム装置で育成した育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報に基づいて、アーケードゲーム機等の当該ゲーム装置でのゲームプレイが可能となる。

【0030】また、請求項 13 の発明は、請求項 12 のゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記プレイ

ヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記特定情報に関連付けられた、育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を受け取る育成結果情報受取手段と、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成結果情報受取手段で受け取った育成結果情報を上記育成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に含まれる上記特定情報に基づいて、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするものである。

【0031】このゲーム装置においては、育成結果情報受取手段により、上記請求項 3 のネットワークゲーム装置の育成結果情報出力手段で出力された育成結果情報を受け取り、育成結果情報記録手段により、その育成結果情報を育成結果情報記録媒体に記録する。そして、育成対象情報受取手段により、ネットワークゲーム装置の育成対象情報出力手段で出力された育成対象情報に含まれる特定情報を受け取ったとき、その特定情報に関連付けられた育成結果情報を、育成結果情報読出手段により、上記育成結果情報記録媒体の中から読み出し、その育成結果情報に基づいてゲームを進行する。このような構成により、大きな情報量をもつ育成結果情報であっても、プレイヤーに負担をかけることなく、その育成結果情報を当該ゲーム装置でのゲームに反映させることが可能となる。

【0032】また、請求項 14 の発明は、請求項 12 のゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成結果情報の育成結果に関する情報である育成結果情報を含み、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報の中の育成結果情報を上記育成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするものである。

【0033】このゲーム装置においては、上記請求項 4 のネットワークゲーム装置からの育成対象情報を育成対象情報受取手段により受け取り、その育成対象情報に含まれている育成結果情報の中の育成結果情報を、育成結果情報記録手段により育成結果情報記録媒体に記録する。そして、その育成結果情報を、育成結果情報読出手段により、上記育成結果情報記録媒体の中から読み出し、その育成結果情報に基づいてゲームを進行する。上記請求項 13 のゲーム装置では、育成対象情報とは別個にネットワークゲーム装置からの育成結果情報を受け取る構成を設ける必要があったが、本請求項のゲーム装置では、このような構成は不要である。

【0034】また、請求項 15 の発明は、請求項 12、13 又は 14 のゲーム装置において、上記育成結果情報

は、上記ネットワークゲーム装置における最高の状態の育成結果情報であることを特徴とするものである。

【0035】このゲーム装置においては、ネットワークゲームでの最高の状態の育成結果情報を利用してゲームを実行することができる。このゲーム装置において、上記請求項5のネットワークゲーム装置からの育成結果情報を受け取った場合には、その育成結果情報は最高の状態のものであるため、そのまま利用することができる。一方、上記請求項5の業務用ゲーム装置ではないネットワークゲーム装置からの育成結果情報を受け取った場合には、その育成結果情報の中に過去の育成結果情報（履歴情報）が含まれていれば、その履歴情報に基づいて、過去最高の状態のものを読み出し、その育成結果情報を利用してゲームを実行することもできる。

【0036】また、請求項16の発明は、請求項13、14、15又は16のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報受取手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを受け取るパスワード受取手段であり、上記パスワード受取手段で受け取ったパスワードを解読して、該パスワードに含まれる育成対象情報を取得するパスワード解読手段を有することを特徴とするものである。

【0037】このゲーム装置においては、育成対象情報受取手段により、上記請求項6のネットワークゲーム装置で出力されたパスワードを受け取り、パスワード解読手段により、そのパスワードを解読して育成対象情報を取得することができる。

【0038】また、請求項17の発明は、請求項16のゲーム装置において、上記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含み、上記パスワード解読手段により解読されて得られた上記チェックコードに基づいて、該パスワードに含まれる情報が正常な情報であるか否かを判断するパスワード判断手段を有することを特徴とするものである。

【0039】このゲーム装置においては、上記請求項7のネットワークゲーム装置で出力されるパスワードに含まれるチェックコードに基づいて、そのパスワードに含まれている情報が正常な情報であるか否かを判断する。例えば、そのチェックコードがパスワードに含まれる情報を示す符号データを所定演算式で演算した演算結果を文字列に置き換えたものである場合には、その演算式から逆算して得られた符号データと、これに対応する各情報の符号データとを比較して、一致するか否かで判断することができる。このように、パスワードにチェックコードを含ませ、そのパスワードの情報が正常な情報であるか否かを判断することで、パスワードをもっていないプレイヤーが適当なパスワードを使用して、当該ゲーム装置でのゲームに参加する等の不正なパスワード使用を抑制することができる。

【0040】また、請求項18の発明は、請求項12、

13、14、15、16又は17のゲーム装置において、上記ゲームにプレイヤーとして参加を希望する旨の参加申請を受け取る参加申請受取手段と、所定の参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定する参加決定手段を有することを特徴とするものである。

【0041】このゲーム装置においては、参加申請受取手段により、プレイヤーからの参加申請を受け取り、参加決定手段により、所定の参加条件を満たしているときに、そのプレイヤーがその育成対象の育成結果情報を用いて参加することを認める旨の決定をする。この参加条件は、ゲーム内容や参加規制の目的によって様々であるが、例えば、参加募集人数やネットワークゲーム装置でのプレイ回数、あるいは育成対象の育成結果情報に基づく能力などが挙げられる。

【0042】また、請求項19の発明は、請求項18のゲーム装置において、上記育成対象情報は、該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含み、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に含まれる日付情報が、所定の日付情報を有するという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定することを特徴とするものである。

【0043】このゲーム装置においては、育成対象情報に含まれる日付情報が、所定の参加条件とされる所定の日付情報であるときに、そのプレイヤーがその育成対象の育成結果情報を用いてゲームに参加するのを認める旨の決定をする。すなわち、受け取った育成対象情報に、ある特定範囲内の日付情報が含まれている場合に、参加の決定を行う。これにより、例えば、その育成対象情報に係る育成対象を用いてゲームに参加できる有効期限を定め、その有効期限が過ぎている育成対象の参加を拒否することができる。これにより、プレイヤーに対して当該ゲーム装置での再プレイを促すことができる。

【0044】また、請求項20の発明は、請求項18又は19のゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に係る育成対象が、上記ゲームに既に参加している育成対象と同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定することを特徴とするものである。

【0045】このゲーム装置においては、参加申請に係る育成対象情報が既に参加申請したゲームに参加している育成対象と同一のものであるときには、そのゲームへの参加を拒否することができる。これにより、同じゲームに同じ育成対象を重複して参加させるのを防ぐことができる。

【0046】また、請求項21の発明は、請求項18、19又は20のゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記参加申請受取手段により受け取った上記参加申

請に係るプレイヤーが、上記ネットワークゲームに既に参加しているプレイヤーと同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ゲームへの参加を決定することを特徴とするものである。

【0047】このゲーム装置においては、参加申請を行ったプレイヤーが既に参加申請したゲームに参加しているプレイヤーと同一であるときには、そのゲームへの参加を拒否することができる。これにより、同じゲームに同じプレイヤーが重複して参加するのを防ぐことができる。また、このゲーム装置におけるゲームの勝利者に特典を付与する場合には、その特典を得るために、1人のプレイヤーがゲームを独占するということが想定されるが、このような不正も防止することができる。

【0048】また、請求項22の発明は、請求項12、13、14、15、16、17、18、19、20又は21のゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成対象が上記ネットワークゲームで獲得した獲得情報を含み、上記ゲーム進行手段は、上記獲得情報を上記ゲームで利用することを特徴とするものである。

【0049】このゲーム装置においては、ネットワークゲームで獲得した獲得情報を、当該ゲーム装置でのゲームに利用することができる。この獲得情報の利用方法としては、ゲーム装置のゲーム内容によって様々であるが、例えば、そのゲーム及びネットワークゲームがともに競馬シュミレーションゲームである場合には、ネットワークゲームで獲得した獲得情報である獲得賞金や獲得メダル数を、当該ゲーム装置で用いる育成対象の能力を上げるためのパラメータとして用いる等が考えられる。

【0050】また、請求項23の発明は、請求項12、13、14、15、16、17、18、19、20、21又は22のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、上記ゲームに参加したプレイヤー固有の育成対象を育成する育成手段と、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に基づく育成結果情報に基づいて、上記ゲームで用いる育成対象の育成前における初期育成結果情報を決定する初期育成結果情報決定手段とを有することを特徴とするものである。

【0051】このゲーム装置においては、初期育成結果情報決定手段により、当該ゲーム装置でのゲームで用いる育成対象の初期育成結果情報を、ネットワークゲーム装置での育成結果情報に基づいて決定し、その育成対象を育成手段により育成する育成型ゲームを実行することができる。この構成によれば、例えば、ネットワークゲーム装置での育成により、他のプレイヤーよりも高い能力をもつに至った育成対象に対しては、その育成結果情報に基づいて、当該ゲーム装置で用いる育成対象の初期育成結果情報を、他のプレイヤーよりも高くする等して、各育成対象間で差別化を図ることができる。尚、上述した請求項12乃至22のゲーム装置は、必ずしも育成型ゲームである必要はない。

【0052】また、請求項24の発明は、請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11のネットワークゲーム装置に、ネットワークを介して接続されるクライアント装置において、上記ネットワークゲーム装置で実行されるネットワークゲームのゲーム情報を受け取るゲーム情報受取手段と、該ゲーム情報受取手段により受け取ったゲーム情報をプレイヤーに提供するゲーム情報提供手段と、上記ネットワークゲーム装置で育成した育成対象に関する情報である育成対象情報を受信する育成対象情報受信手段と、該育成対象情報受信手段により受信された育成対象情報を出力する育成対象情報出力手段とを有することを特徴とするものである。

【0053】このクライアント装置は、請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11のネットワークゲーム装置に、ネットワークを介して接続されている。プレイヤーは、ゲーム情報受取手段により、上記ネットワークゲーム装置で実行されるネットワークゲームのゲーム情報を受け取り、受け取ったゲーム情報は、ゲーム情報提供手段により、ゲーム画面や音声等としてプレイヤーに提供される。よって、このクライアント装置によれば、上記ネットワークゲーム装置で実行されるネットワークゲームをプレイすることができる。

【0054】また、請求項25の発明は、請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11のネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、プレイヤーごとに育成された育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ネットワークゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段として、上記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したことを特徴とするものである。

【0055】この記録媒体に記録されたプログラムは、請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11のネットワークゲーム装置を構成するコンピュータに実行されることで、この当該ネットワークゲーム装置で育成した育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報に基づいて、アーケードゲーム機等のゲーム装置でのゲームプレイが可能となる。

【0056】また、請求項26の発明は、請求項12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22又は23のゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、ネットワークゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段、及び該育成結果情報読出手段で読み出し

た育成結果情報に基づいて、上記ゲームを進行するゲーム進行手段として、上記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したことを特徴とするものである。

【0057】この記録媒体に記録されたプログラムは、請求項12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22又は23のゲーム装置を構成するコンピュータに実行されることで、ネットワークゲーム装置で育成した育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報に基づいて、アーケードゲーム機等の上記ゲーム装置でのゲームプレイが可能となる。

【0058】

【発明の実施の形態】〔実施形態1〕以下、本発明を、インターネット上に公開されている競馬ゲームサイトのネットワークゲームであるインターネット競馬ゲーム（以下、「インターネットグランプリ」という。）にネットワークを介して参加したプレイヤーが馬主となって育成した育成対象である持ち馬を、ゲーム装置としてのアーケードゲーム機での競馬シュミレーションゲームで使用してそのレースに参加させることができるゲームシステムに適用した実施形態（以下、本実施形態を「実施形態1」という。）について説明する。

【0059】まず、本実施形態に係るゲームシステム全体の構成について説明する。図2は、本実施形態に係るゲームシステム全体の概略構成図である。このゲームシステムは、全国にあるゲームセンタ等に設置された多数のアーケードゲーム機1と、上記競馬ゲームサイトを管理、運営し、そのサイトで行われるインターネットグランプリを実行するネットワークゲーム装置としてのWebサーバ20と、インターネットに接続可能なクライアント装置としてのプレイヤー端末30とを備えている。プレイヤー端末30は、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網40を介してWebサーバ20に接続可能であり、所定のブラウザを用いて、Webサーバ20によりインターネット上に公開されている競馬ゲームサイトにアクセスすることができる。Webサーバ20とプレイヤー端末30との間で通信される各種データは、所定の搬送波に具現化されるコンピュータデータ信号の形式で、伝送媒体としての通信網40を通じて行われる。

【0060】（Webサーバ20の構成）次に、上記ゲームシステムを構成するWebサーバ20の構成について説明する。図3は、上記Webサーバ20の概略構成を示すブロック図である。このWebサーバ20は、上記通信網40を介してデータを送受信するためのターミナルアダプタ等により構成された育成対象情報出力手段としてのパスワード出力手段である通信インターフェース21と、各種データベースを格納するデータベース用ROM22と、当該Webサーバ20の各部を制御するための制御部23と、制御部23が実行するプログラム

を記録した記録媒体であるプログラム用ROM24と、オペレータ等により操作される操作部25とを備えている。このWebサーバ20としては、汎用のパソコンやワークステーションを利用することができるが、専門業者に運営、管理するWebサーバの一部を利用してもよい。

【0061】図4は、上記データベース用ROM22に格納されているプレイヤーごとに記録、管理された育成対象情報であるプレイヤーデータのデータ構造を示す説明図である。このプレイヤーデータは、プレイヤーごとに割当てられるIDコード、そのプレイヤーに関する個人情報、そのプレイヤーの持ち馬に関する持ち馬情報、データの更新を記録する書換情報等が含まれている。また、このプレイヤーデータには、ゲームの状態や履歴の情報等を含ませてもよい。上記IDコードは、1人のプレイヤーに対して1つだけ割当てられる番号であり、他のプレイヤーデータと重複しないように設定される。このようなプレイヤーデータは、後述するプレイヤー端末30から受け取られ、所定の処理に従ってデータベース用ROM22のオーナー登録データベースに登録される。

【0062】上記個人情報には、プレイヤー名、総プレイ回数などのプレイヤー個人に関する情報が含まれている。この個人情報は、プレイヤー名を持ち馬の冠名として用いるようにゲーム内容に反映されるデータとして使用されるほか、顧客管理データとしても利用される。

【0063】上記持ち馬情報には、持ち馬ごとに、持ち馬の名前を特定するための馬名コード、成長の仕方の特徴を示す成長カーブを特定される馬タイプ情報、性別、年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金累積額、過去のレースごとの戦績（例えば1着、2着あるいは着外）等が含まれている。馬名コードは、上記ROM107に格納された馬名データのデータベース内の各馬名データと関連付けられており、この馬名コードに基づき、馬名データを読み出してゲームに使用する。尚、プレイヤーが複数の持ち馬を所有する場合には、その持ち馬の名前が重複しないように、1つのIDコードに対する複数の馬名コードは重複しない番号に設定される。

【0064】また、上記データベース用ROM22には、上記プレイヤーデータのほか、各種情報が登録されたデータベース、インターネットグランプリのレース日程などが格納されている。このデータベース用ROM22は、上記プログラム用ROM24と同一のROMで構成することもできる。

【0065】上記プログラム用ROM24は、上記制御部23が実行する各種プログラムを格納しており、各種プログラムは、制御部23からの命令に応じて読み出される。このプログラム用ROM24には、上記競馬ゲームサイトを管理、運営するためのサイト運営プログラム

のほか、このサイトで行われるインターネットグランプリを実行するゲーム実行プログラム、通信網40を介してデータの送受信を行うための通信プログラム、その他Webサーバ20の処理に必要なプログラムが格納されている。

【0066】上記制御部23は、少なくとも1つのCPU等の演算器、プログラムデータ等を一時的に記録するためのRAM等により構成されており、上記プログラム用ROM24に格納された所定のオペレーティングシステム(OS)を読み込んで当該Webサーバ20を起

動、制御している。また、この制御部23は、上記プログラム用ROM24に記録された各種プログラムを実行し、そのプログラムに従った処理を行う。尚、各種プログラムを実行するCPU等の演算器を複数設け、それぞれの演算器に各種プログラムの実行処理を分散させてもよい。

【0067】(プレイヤー端末30の構成)次に、上記ゲームシステムを構成するプレイヤー端末30の構成について説明する。図5は、上記プレイヤー端末30の概略構成を示すブロック図である。このプレイヤー端末30は、上記Webサーバ20が運営する競馬ゲームサイトにアクセスして、プレイヤーに、このサイトで公開されている各種情報を提供したり、そのサイトで行われているインターネットグランプリに参加したりするための端末である。このプレイヤー端末30としては、近年一般家庭にも普及している汎用のパソコンを利用することができるが、インターネットに接続可能であって、上記競馬ゲームサイトにアクセスして必要な操作、処理ができるものであれば、家庭用ゲーム機、テレビ等の家電機器、あるいは携帯電話等のモバイル通信機器を利用することもできる。

【0068】このプレイヤー端末30は、上記通信網40を介してデータを送受信するためのターミナルアダプタ等により構成された育成対象情報受信手段及びゲーム情報受取手段としての通信インターフェース31と、各部を制御するための制御部32と、制御部32が実行するプログラムを記録したROM33と、プレイヤーにより操作されて各種の要求を入力するための入力部34と、上記Webサーバ20から取得した画像データその他の表示データを表示するゲーム情報提供手段を構成する表示部35と、上記Webサーバ20から取得した音声データその他の可聴データを出力するゲーム情報提供手段を構成するスピーカ36とを備えている。本実施形態においては、入力部34がキーボード及びマウスで構成されているが、この代わりにジョイスティック等のゲーム用入力装置を用いてもよい。また、スピーカ36の代わりに、ヘッドフォンやイヤフォン等を用いることもできる。

【0069】上記ROM33には、上記Webサーバ20が運営する競馬ゲームサイトにアクセスするための通

信プログラム、そのサイトで公開されている各種情報を閲覧するための閲覧プログラム等が格納されている。このROM33に格納された各種プログラムは、上記制御部32により実行される。上記閲覧プログラムとしては、市販又は配布されている閲覧ソフト(ブラウザ)を利用することができる。

【0070】上記制御部32は、上記Webサーバ20の制御部23と同様の構成を有し、上記ROM33に格納されたOSを読み込んで当該プレイヤー端末30を起動、制御する。また、この制御部32は、上記ROM33に記録された各種プログラムを実行し、そのプログラムに従った処理を行う。

【0071】(アーケードゲーム機1の構成)図6は、上記アーケードゲーム機1の一例を示す外観図である。このアーケードゲーム機1は、中央部分に設けられたフィールド2と、このフィールド2を取り囲むように設けられた複数のステーション10とを備えている。フィールド2には、出馬ゲート3を備える競馬場の馬場4が設けられ、この馬場4内で複数の図示しない模型馬が走行することでレースが展開される。また、このフィールド2の周囲には、レースの実況や歓声等を流す複数のスピーカ5が配置されている。また、フィールド2の上方には、ゲーム名称等を表示するための表示部6やフィールド2を照明する照明装置7が配置されている。これら表示部6及び照明装置7は、支持柱8により支持されている。

【0072】上記ステーション10には、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示するゲーム情報提供手段としてのディスプレイ11と、このディスプレイ11の表示面に重ね合わされた育成対象情報受取手段としてのパスワード受取手段を構成するタッチパネル12とが設けられている。プレイヤーがゲーム画面の指示に従いディスプレイ11に表示されたゲーム画面の所定位置に触ると、タッチパネル12によりその位置が検出され、アーケードゲーム機1においてプレイヤーの操作内容が認識される。また、ステーション10には、プレイヤーによりメダルが投入されるメダル投入部13、プレイヤーに対してメダルが払い出されるメダル払出口14および育成対象情報を記録し持ち運び可能な可搬型記録媒体としての磁気カードを挿入するための磁気カード差込口15が設けられている。

【0073】上記アーケードゲーム機1においては、後述するように、ゲーム進行手段としてのゲーム進行プログラムを実行するメイン制御部の制御の下、所定のサイクルに従って実際の中央競馬と同一名称のレースが順次開催される。1年分のレースとして約60のレースが用意されており、レースごとに、メダルをベットのための時間すなわち馬券を購入するための時間、模型馬によりレースが行われる時間、レース結果を表示するための時間が確保される。プレイヤーは、レースごとに着順を予

想し、自由に馬券を購入することができる。この馬券の購入は、メダルをベットすることにより行い、購入した馬券がレースの結果と一致していれば、メダルのベット数とオッズに応じた枚数のメダルが配当として払い出される。

【0074】また、上記アーケードゲーム機1では、プレイヤーが馬主としてゲームに参加することができる。ここでは、プレイヤーは、複数用意された競争馬の中から好きな馬を選択し、その馬を所定枚数のメダルを支払って購入することができる。購入した馬の名前は、予めアーケードゲーム機本体内に記録された中から選択した名前と、プレイヤーの入力したプレイヤー名（例えばプレイヤーの氏名）とを組み合わせることで作成される。そして、プレイヤーは、購入した馬の能力を高めるべく調教を行い、その馬を育成することができる。また、育成した馬を自分の希望するレースに出馬させることができる。この馬の購入及び調教に関しては後述する。また、このアーケードゲーム機1では、プレイヤーが馬主としてゲームに参加する場合のゲームの継続性を確保するため、プレイヤーに配布される磁気カードを用いることで、別の日にゲームの続きを再開することができる。

【0075】図7は、上記アーケードゲーム機1の動作を統合的に制御するためのメイン制御部を示す制御ブロック図であり、図8は、ステーション10ごとに設けられたステーション制御部を示す制御ブロック図である。

【0076】図7に示すように、フィールド2側に配置されるメイン制御部100は、メイン制御装置101と、フィールド2における模型馬の走行等を制御するためのフィールド制御装置102と、上記照明装置7を制御する照明制御装置103と、上記スピーカー5で流す歓声や実況等を制御する音響制御装置104と、プレイヤーごとの各種データを記録するための育成結果情報記録媒体としてのSRAM105およびフラッシュメモリ106と、ゲームに必要なプログラムおよび各種データベースが格納されたROM107とを備える。上記メイン制御装置101は、フィールド制御部102、照明装置103、音響装置104、SRAM105、フラッシュメモリ106およびROM107に、それぞれ接続されている。ROM107には、プレイヤーにより選択される予め多種類用意された馬名データとその音声データ、各馬に関する各種データ、レースの日程等のデータベースが格納されている。

【0077】図8に示すように、各ステーション10に設けられているステーション制御部200は、ステーション制御装置201と、メダルの払い出し等を管理するメダル管理装置202と、プレイヤーの各種データを一時的に記録するRAM203と、磁気カード差込口15に差し込まれた磁気カードの磁気情報を読み取る磁気情報読取装置204と、磁気カードにIDコード等の各種

情報を書き込むための磁気情報書込装置205とを備える。上記ステーション制御装置201は、メダル管理装置202、RAM203、磁気情報読取装置204及び磁気情報書込装置205に、それぞれ接続されている。また、このステーション制御装置201は、ステーション10に設けられた図6に示すディスプレイ11及びタッチパネル12、メダル投入口14を介して投入されたメダルを検出する図示しないメダル投入センサや、磁気カード差込口15に差し込まれた磁気カードを駆動するための図示しない磁気カード駆動装置等の各部にも、それぞれ接続されている。

【0078】また、図7及び図8に示すように、各ステーション10側のステーション制御装置201は、フィールド2側のメイン制御装置101に接続されており、これらの間で必要な通信が可能となっている。

【0079】上記RAM105又は上記フラッシュメモリ106には、プレイヤーごとに記録、管理されるプレイヤーデータが格納される。このプレイヤーデータは、上記Webサーバ20におけるプレイヤーデータと同様の情報であるが、そのプレイヤーが最後にゲームを行った日を特定するための最終プレイ日情報、磁気カードの改竄防止等を目的とするチェックコードなどの情報も含まれている。また、このプレイヤーデータには、ゲームの状態や履歴の情報や、ゲーム進行に関係のない画面のレイアウト情報等も含まれている。このプレイヤーデータにおけるIDコードは、1人のプレイヤーに対して1つだけ割当てられる番号であり、上記Webサーバ20が実行するインターネットグランプリでのプレイヤーを含む他のプレイヤーデータと重複しないように設定される。尚、上記個人情報、上記持ち馬情報及び上記最終プレイ日情報は、中断されたゲームの継続性を確保するためのゲーム履歴として用いられる。

【0080】プレイヤーがプレイを中断するときに、磁気カードに書き込まれる書込データには、上記プレイヤーデータの一部が記録される。具体的には、上記IDコード及び上記チェックコードと、ゲーム進行に関係のない画面のレイアウト情報等が記録される。

【0081】プレイヤーは、当該アーケードゲーム機1でのゲームを再開しようとする場合、任意のステーション10で上記磁気カードを挿入する。これにより、その磁気カードに記録されたチェックコードを読み込んで、これに書き込まれている情報が正常なものであるか否かを判断した後、その磁気カードに記録されたIDコードを読み込む。そして、このIDコードに対応するプレイヤーデータを、図7に示すフラッシュメモリ106から読み出す。読み出されたプレイヤーデータは、上記ステーション10における図8に示したRAM203に読み込まれ、所定の処理に利用される。これにより、プレイヤーは、磁気カードを用いることで、何時でもゲームの続きを再開することができ、自分が育成した馬を継続的

に使用してゲームを楽しむことができる。

【0082】(システム全体の流れ)次に、上記ゲームシステムを用いて、プレイヤーがインターネットグランプリで持ち馬を育成し、その持ち馬の育成結果情報としての各種能力データを、上記アーケードゲーム機1でのゲームに反映させて、そのアーケードゲーム機1でレースを行うまでの流れについて説明する。

【0083】図1は、本実施形態に係るゲームシステムの流れを示す説明図である。このゲームシステムにおいて、プレイヤーは、上記競馬ゲームサイトにアクセスして、そのサイトの各種情報を閲覧することができる(ステップ①)。また、プレイヤーは、上記Webサーバ20が実行するインターネットグランプリで馬主としてプレイし、育成した持ち馬をレースに出走させることができる(ステップ②)。また、プレイヤーは、自分の持ち馬が出走したレース等を観戦することができる(ステップ③)。インターネットグランプリでその持ち馬が所定の条件を満たすことで、プレイヤーは、育成対象情報である上記プレイヤーデータの一部を文字列に置き換えたパスワードを取得することができる(ステップ④)。パスワードを取得したプレイヤーは、そのパスワードを用いて、アーケードゲーム機1での行われる各種レースに参加申請することができる(ステップ⑤)。

【0084】(各種情報の閲覧:ステップ①)プレイヤーは、例えば、自宅にあるパソコンを上記プレイヤー端末30として使用し、上記Webサーバ20が運営する競馬ゲームサイトにアクセスすることができる。図9は、上記競馬ゲームサイトのサイト構造を示す説明図である。この競馬ゲームサイトには、レースを観戦したり、レースの予定や過去のレース結果等を閲覧したりできる競馬場ページと、上記パスワードを用いて参加申請としての出走登録を行う出走登録ページと、各種ランキングを表示するランキングページとが用意されている。

【0085】本実施形態では、Webサーバ20による運営のもと、上記競馬ゲームサイトにおいて、毎週1回、インターネットグランプリによるレースが開催される。例えば、毎週金曜日の夜に5レースを行う。このレースには、プレイヤー端末30を使用するプレイヤーのすべてが参加可能である。また、レースの予定、レース結果等の情報は、図10に示す競馬場ページ内にある今週の予定ページ及び先週の結果ページに公開されている。また、ランキングページでは、図11(a)に示すようなインターネットグランプリでの成績に基づく優秀オーナーランキングや、図11(b)及び(c)に示すようなアーケードゲーム機1での成績に基づく賞金部門及び戦績部門に分けた功労馬ランキングなどが公開されており、プレイヤーが閲覧できるようになっている。

【0086】(ゲームプレイ:ステップ②)インターネットグランプリにおいてゲームをプレイしようとするプレイヤーは、プレイヤー端末30を用いて、上記競馬ゲ

ームサイトの出走登録ページにアクセスする。図12(a)乃至(g)は、上記プレイヤー端末30において上記出走登録ページを閲覧したときに、その出走登録ページに用意されている各画面を上記表示部35に表示したときの説明図である。プレイヤーが上記プレイヤー端末30を用いて上記出走登録ページにアクセスすると、その表示部35には、まず、図12(a)に示す初期画面が表示される。この初期画面では、オーナー登録を行うオーナー登録画面に移動するためのオーナー登録ボタンと、出走登録を行う前に登録を確認するための登録確認画面に移動するための出走登録ボタンとが用意されている。

【0087】今回、初めてインターネットグランプリに参加するプレイヤーは、まず、オーナー登録を行うため、上記入力部34を構成するマウスを操作して、上記初期画面上のオーナー登録ボタンをクリックする。これにより、上記表示部35には、図12(b)に示すオーナー登録画面が表示される。このオーナー登録画面において、プレイヤーは、上記入力部34を構成するキーボードにより、Webサーバ20からプレイヤーへの連絡を行うためのプレイヤーのメールアドレス、オーナーネーム、及び次回からのゲーム参加時に本人と確認するために要求されるアクセス用パスワードを入力する。所定の入力事項を入力し終えたら、そのオーナー登録画面に表示されている送信ボタンをクリックする。これにより、各入力事項は、通信プログラムを実行する制御部32により、通信インターフェース31を介して出力され、上記通信網40を通じて上記Webサーバ20に送信される。

【0088】Webサーバ20では、上記通信インターフェース21を介して受信した上記入力事項を、プログラム用ROM24に記録されたオーナー登録プログラムを実行する制御部23により、オーナーネームに関連付けてアクセス用パスワード及びメールアドレスを、上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースに登録する。そして、登録処理が終了したら、上記プレイヤー端末30に向けて図12(d)に示す出走登録画面を出力する。

【0089】また、過去にオーナー登録をしたプレイヤーは、上記初期画面上の出走登録ボタンをクリックする。これにより、上記表示部35には、図12(c)に示す登録確認画面が表示される。この登録確認画面は、メールアドレス入力欄を有しない点以外は、図12(b)に示したオーナー登録画面と同じである。そして、オーナー登録画面の場合と同様に、オーナーネーム及びアクセス用パスワードを入力した後、送信ボタンをクリックすることで、これら入力事項は上記Webサーバ20に送信される。これら入力事項を受信したWebサーバ20は、プログラム用ROM24に記録された登録確認プログラムを実行する制御部23により、受信し

たオーナーネームに基づいて、上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースからアクセス用パスワードを読み出し、受信したアクセス用パスワードを照合し、一致しているときには、上記プレイヤー端末30に向けて図12(d)に示す出走登録画面を出力する。一方、一致していないときには、「パスワードが正しくありません。」等のメッセージを上記プレイヤー端末30に向けて出力する。

【0090】オーナー登録又は登録確認を終えたプレイヤーのプレイヤー端末30の表示部35には、図12(d)に示す出走登録画面が表示される。プレイヤーは、まず、その出走登録画面に表示されている持ち馬ボタンをクリックする。これにより表示された図12(e)に示す持ち馬情報画面において、今回初めてプレイする場合には、持ち馬登録ボタンをクリックする。また、以前に登録した持ち馬を用いてレースに出走したり、調教し直したりする場合には、持ち馬選択ボタンをクリックする。

【0091】図13は、上記持ち馬情報画面において持ち馬登録ボタンをクリックしたときに実行されるゲーム実行プログラムの一部を担う育成プログラムを実行する制御部23による育成処理の一例を示すフローチャートである。この制御部23では、まず、プレイヤーが持ち馬を購入するための持ち馬購入処理を行う(S1)。この持ち馬購入処理では、上記プレイヤー端末30の表示部35に図示しない購入馬選択画面を表示させる。この購入馬選択画面には、プレイヤーが購入可能な複数の馬の各種能力データが表示される。この画面を見て、プレイヤーは、購入したい馬を選択し、その馬の名前等の必要な情報を入力する。この情報は、プレイヤー端末30から上記Webサーバ20に送られ、上記制御部23により、その選択された馬の各種能力データ等の情報を、そのプレイヤーのプレイヤーデータとして上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースに登録される(S2)。

【0092】購入した持ち馬の登録を終えたら、上記制御部23は、その持ち馬の能力データを表示する図示しない能力データ画面をプレイヤー端末30の表示部35に表示させる表示処理を行い(S3)、その持ち馬を用いてインターネットグランプリへの出走登録を行うかどうかをプレイヤーに選択させる(S4)。ここで、出走登録を行う選択がされた場合には、後述する出走登録処理に移行する(S5)。

【0093】一方、出走登録を行わない選択がされた場合には、その持ち馬を調教するかどうかをプレイヤーに選択させる(S6)。ここで、調教しないことを選択した場合には、育成処理を終了するかどうかをプレイヤーに尋ね(S7)、終了しない場合には、上記S3に戻って再び能力データ画面を表示させる。一方、調教することを選択した場合には、その持ち馬を調教して能力デー

タをアップさせるための調教処理を行う(S8)。この調教処理では、例えば、図示しない厩舎選択画面をプレイヤー端末30の表示部35に表示させる表示処理を行い、その画面に表示されるノーマル厩舎、スタミナ厩舎及びスピード厩舎の3種類の厩舎の中から、持ち馬の調教に使用する厩舎をプレイヤーに選択させる。この場合、スタミナ厩舎を選択すると長距離型の馬に、スピード厩舎を選択すると短距離型の馬に、ノーマル厩舎を選択すると長距離型及び短距離型のいずれにも偏らない平均的な性格の馬に、持ち馬をそれぞれ育成させることができる。

【0094】この調教処理を終えたら、上記オーナー登録データベースに登録されている持ち馬の能力データを、調教処理によりアップ又はダウンした能力データに更新する(S9)。その後、再びS3に戻って能力データ画面を表示させる。

【0095】また、プレイヤーが、図12(e)に示した持ち馬情報画面において、持ち馬選択ボタンをクリックしたときには、上記制御部23は、上記オーナー登録データベースに登録されているそのプレイヤーの持ち馬の情報を、プレイヤー端末30の表示部35に表示させ、プレイヤーに使用する持ち馬を選択させる。そして、プレイヤーにより持ち馬が選択されたら、図13に示したS3と同様に、選択された持ち馬の能力データ画面を上記表示部35に表示させる。尚、移行の処理については、上記持ち馬登録ボタンをクリックしたときと同様である。

【0096】持ち馬を選択した後において、上記出走登録画面には、図12(d)に示すように、その持ち馬の名前、生涯獲得賞金、通算成績、インターネットグランプリにて優勝したGIレース等が表示される。そして、プレイヤーがインターネットグランプリに出走登録する場合には、その出走登録画面の出馬ボタンをクリックする。これにより、出走登録する旨の出走登録申請が、通信プログラムを実行する制御部32により、通信インターフェース31を介して出力され、上記通信網40を通じて上記Webサーバ20に送信される。

【0097】Webサーバ20では、上記出走登録申請に基づいて、制御部23により、その出走登録申請に係る持ち馬の出走を許可するか否かを判断する。この判断では、例えば、そのプレイヤーがこの出走登録に係るインターネットグランプリに既に出走登録をしてはいないか等の判断を行う。そして、出走が認められたプレイヤーには、そのプレイヤー端末30の表示部35に、そのプレイヤーの持ち馬が参加可能なレースを表示した図12(f)に示す出走レース選択画面が表示される。ここで、例えば、優勝したGIレースの数がある一定の数以上であること、生涯獲得賞金がある一定以上であること、所定のGIレースに優勝していること等の条件を満たす馬のみ出走が認められるレースについては、この

条件を満たす持ち馬の出走登録時を除いて、上記出走レース選択画面には表示されない。

【0098】また、本実施形態における各レースは、18頭の競走馬により展開されるので、プレイヤーが各レースに出走登録できるのは最大で18頭までである。このため、既に他のプレイヤーにより18頭の出走登録がされている場合には、上記出走登録申請に係る持ち馬が条件を満たしているレースであっても、出走が拒否される。

【0099】プレイヤーは、図12(f)の出走レース選択画面中を見て、自分の持ち馬を出走させたいレースを決めたら、そのレースが表示されているボックスをクリックして選択し、送信ボタンをクリックする。これにより、その出走希望レースデータが、通信プログラムを実行する制御部32により、通信インターフェース31を介して出力され、上記通信網40を通じて上記Webサーバ20に送信される。これにより、プレイヤーの持ち馬の出走登録がなされる。

【0100】(レースの閲覧：ステップ③)所定の出走登録受付期間が経過した後、上記Webサーバ20のプログラム用ROM24に記録されたゲーム実行プログラムを実行する制御部23は、上記データベース用ROM22に格納されているレース日程に従い、予定時刻がきたらインターネットグランプリを進行する。このインターネットグランプリにより進行される各レースは、図10に示した競馬場ページに用意されているレース観戦ページにリアルタイムで公開される。このレース観戦ページで公開されるレースの様子は、インターネットグランプリのレースに出走登録したプレイヤーだけでなく、このページにアクセスした者すべてが観戦できる。

【0101】図14は、上記ゲーム実行プログラムを実行する制御部23によるインターネットグランプリのゲーム進行制御を示すフローチャートである。この制御部23では、レースごとに、出走登録に係る馬を出走させてレースを行うレース処理、レースの着順を表示させるレース結果表示処理、レース結果に基づいて上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースの内容を更新するデータ更新処理を順次実行する。1回のインターネットグランプリでは、全5レース行われ、各レースはそのレース結果表示処理を含めて約2分の周期で順次実施される。

【0102】まず、上記制御部23は、レース観戦ページに図15に示すレース情報画面を表示させる表示処理を実行し(S1)、プレイヤー等に次に行われるレースの情報を提供する。そして、上記レース日程で予定する時刻がきたら、上記レース観戦ページに表示される画像や音響を実現させるためのレース処理を行い、レースを開始する(S2)。レース中においては、上記レース処理により図16に示すようなレース画面が約5秒ごとに更新され(S3)、歓声等の音響とともに臨場感を演出

する。これらの画像は、通信網40を介して上記プレイヤー端末30にダウンロードされ、その表示部35に表示される。

【0103】レースが終了したら(S4)、上記制御部23は、そのレース結果を上記レース観戦ページに表示するレース結果表示処理を実行し(S5)、レースを観戦しているプレイヤー等の表示部35には、図17に示すレース結果表示画面が表示される。このレース結果表示画面では、レースの着順等が表示される。そして、上記制御部23は、各馬の各種情報と一緒に各馬の着順等のデータ更新処理を実行し(S6)、上記オーナー登録データベースに、各馬のレース戦績等の履歴情報が登録される。

【0104】以上の処理を完了したら、上記制御部23は、次のレースがあるかを判断する(S7)。次のレースがある場合には、レース内容を次のレース内容にデータ変更し(S8)、上記S1に戻り、上記と同様に、次のレースのレース処理、レース結果表示処理、データ更新処理を実行する。すべてのレースが終了し、次のレースがないと判断されたら(S7)、インターネットグランプリを終了する。

【0105】(パスワード取得：ステップ④)インターネットグランプリで育成した持ち馬を、上記アーケードゲーム機1で使用するためのパスワードを取得するためには、プレイヤーがインターネットグランプリにおいて、その持ち馬がGIレースで3回以上優勝することが条件とされる。この条件を満たす持ち馬を所持するプレイヤーは、図12(d)に示した出走登録画面に表示されている引退ボタンをクリックすることで、その持ち馬を引退させることができる。この引退ボタンをクリックすると、図12(g)に示す引退画面がプレイヤー端末30の表示部35に表示される。この引退画面には、引退に係る功労馬の名前(〇〇ブライアン)及びパスワードが表示される。そして、プレイヤーは、表示されたパスワードをメモに書き留めたり、プリントアウトしたりすることで、パスワードを取得することができる。

【0106】上記パスワードに含まれる育成対象情報には、日付情報としての引退年月日、日別順番情報としての日別番号、プレイヤー名、馬名コード、優勝したGIレース、通算成績、育成結果情報である全盛時のスピード能力及びスタミナ能力、獲得情報としての生涯獲得賞金、チェックコードが含まれている。引退年月日は、そのパスワードを取得したときの日付である。日別番号は、その引退年月日にインターネットグランプリにおいてパスワードが出力された順番を特定する番号である。上記チェックコードは、文字列に置き換えられる前の各情報を示す符号データを、所定の演算式により演算した演算結果を文字列に置き換えたものである。その他の情報は、上記オーナー登録データベースに登録されたものを利用する。

【0107】上記パスワードでは、複数のプレイヤーに対して重複したパスワードが出力されないように、引退年月日及び日別番号を含めているが、引退年月日を含めない場合には、インターネットグランプリでパスワードが出力された通し番号情報である通し番号を含めるようにしてもよい。

【0108】ここで、本実施形態では、インターネットグランプリでの持ち馬の能力を決定する能力データとして、全盛時のスピード能力及びスタミナ能力を用いる構成としている。この全盛時のスピード能力等のデータは、例えば、育成対象情報記録媒体であるSRAM105又はフラッシュメモリ106に記録された過去の能力データの履歴情報の中から、過去最高の状態における能力データを読み出すことで得ることができる。また、SRAM105又はフラッシュメモリ106に、最高状態の最高能力データを記録しておくようにしてもよい。この最高能力データは、これよりも高い能力データが得られた場合には、その能力データに更新される。

【0109】インターネットグランプリでは、引退時にパスワードを付与する構成となっているため、その能力データをパスワード付与時のものとした場合には、既に能力が低下した状態の持ち馬でアーケードゲーム機1をプレイしなければならないからである。本実施形態では、持ち馬の能力データが全盛時のものであるため、最高の状態の能力データをアーケードゲーム機1でのレースに反映させることができる。

【0110】尚、本実施形態では、上記プレイヤー端末30の表示部35を育成対象情報出力手段であるパスワード出力手段として用い、育成対象情報をパスワードという形で出力する構成としたが、上記アーケードゲーム機1でのゲームで利用できるように育成対象情報を出力できる構成であれば、これに限定されるものではない。例えば、上記アーケードゲーム機1に育成対象情報受取手段としてのFDドライブを設けた場合には、上記育成対象情報を電子データとしてプレイヤー端末30に送信し、そのデータをFDに記録してそのFDをアーケードゲーム機1のFDドライブにセットすることで、上記育成対象情報をアーケードゲーム機1に転送するようにしてもよい。尚、このように育成対象情報をFD等の可搬型記録媒体に電子データとして書き込む構成とした場合には、アーケードゲーム機1で読み取り可能なフォーマットに従った電子データとして記録する。

【0111】(参加申請：ステップ⑤)上記ステップ④においてパスワードを取得したプレイヤーは、そのパスワードを近所のゲームセンタ等に設置されているアーケードゲーム機1に持っていく。プレイヤーは、上記アーケードゲーム機1をプレイするため、まず、必要なメダルを購入して、図6に示したメダル投入部13にメダルを投入し、ゲームに参加する。メダルを投入したプレイヤーは、ディスプレイ11に表示されるゲーム画面に従

ってゲームプレイを開始する。

【0112】プレイヤーは、まず、ディスプレイ11上のタッチパネル12を操作して図18(a)に示す持ち馬選択画面を表示させる。この持ち馬選択画面には、画面の右端部に、そのステーション3におけるゲームプレイのモード(馬券の購入モード、持ち馬の育成モード)の切り替え等を行うためのモード切替部301が表示されている。このモード切替部301の育成モードタブ301aには、持ち馬のデータを表示するためのデータボタンと、持ち馬を購入するための持ち馬購入ボタンと、持ち馬を出走させるための出馬ボタンと、持ち馬を調教するための調教ボタンが設けられている。

【0113】プレイヤーが上記パスワードを用いて、アーケードゲーム機1でプレイする場合、上記持ち馬選択画面の持ち馬購入ボタンを選択する。これにより、上記ステーション制御部200では、プレイヤーに持ち馬を購入させる持ち馬購入処理を実行し、画面右側の購入候補馬表示部302に、購入する馬の候補として3頭の馬についての情報を表示する。ここで、プレイヤーは、購入候補馬表示部302の上側画面に表示されているパスワード入力ボタンを選択する。これにより、上記ディスプレイ11には、図19に示すパスワード入力画面が表示される。

【0114】このパスワード入力画面において、プレイヤーは、育成対象情報受取手段としてのタッチパネル12を操作して、インターネットグランプリで取得したパスワードを入力し、OKボタンを押す。このパスワードは、タッチパネル12からステーション制御装置201に送られる。パスワードを受け取ったステーション制御装置201は、そのパスワードをメイン制御部100に転送する。

【0115】図20は、上記パスワードに基づいて新馬の生成するメイン制御部100におけるメイン制御装置101の制御の流れを示すフローチャートである。メイン制御部100は、まず、ROM107に記録されたパスワード解読手段としてのパスワード解読プログラムを実行するメイン制御装置101により、そのパスワードを解読して、その中の能力データ等の各種情報を取得する(S1)。取得した情報は、一旦、SRAM105に記録される。そして、パスワード判断手段として機能するパスワード判断プログラムを実行するメイン制御装置101により、解読したパスワードの中からチェックコードを読み出し(S2)、そのチェックコードに基づいてそのパスワードが正しいものか否かを判断する(S3)。この判断では、上記メイン制御装置101は、読み出したチェックコードを上記Webサーバ20の制御部23で演算した演算式に従って逆算し、これにより得られた符号データを、上記パスワードに含まれている引退年月日等の符号データと比較する。この比較において、一致しているときには正しいパスワードであると判

断し、一致していないときには、不正なパスワードと判断する。

【0116】このパスワードの判断において、不正なパスワードであると判断された場合、その送信元であるステーション10にパスワードエラーの通知を送信し、その通知をディスプレイ11に表示し（S4）、上記パスワード入力画面を再度表示する（S5）。一方、正しいパスワードであると判断された場合、参加決定手段として機能するメイン制御装置101は、上記フラッシュメモリ106に登録されているプレイヤーデータに既にそのパスワードに基づく持ち馬が登録されていないかどうかを判断する（S6）。この判断において、既に登録済みであると判断された場合、その送信元であるステーション10のディスプレイ11に登録済みである旨の通知を送信し（S7）、上記パスワード入力画面を再度表示する（S5）。

【0117】一方、未登録であると判断された場合には、参加決定手段として機能するメイン制御装置101は、そのパスワードに含まれている引退年月日が有効期限内か否かを判断する（S8）。本実施形態では、パスワードの有効期限を90日に設定しているため、この判断では、その引退年月日が、90日前以降のものがどうかを判断する。上記判断において、引退年月日が90日より前のものであると判断された場合、その送信元であるステーション10のディスプレイ11に有効期限エラーの通知を送信し（S9）、上記パスワード入力画面を再度表示する（S5）。

【0118】ここで、上記パスワードに係る持ち馬の能力データの育成結果情報を、そのまま本アーケードゲーム機1での持ち馬の能力データとして用いることもできる。しかし、この場合には、アーケードゲーム機1だけで馬を育成したプレイヤーとパスワードを用いたプレイヤーとの間で、その育成に費やした費用が大きく異なるので、プレイヤーのほとんどは、インターネットグランプリで持ち馬を育成して能力アップを図った後、アーケードゲーム機1でゲームをプレイすることになると考えられる。このような状況が著しいと、アーケードゲーム機1を有するゲームセンタ等の売上が大きく下がることが懸念される。そこで、本実施形態では、インターネットグランプリで育成した持ち馬の能力データは、アーケードゲーム機1でのゲームにおける購入馬の初期育成結果情報である初期能力データとして利用する。

【0119】上記有効期限の判断において、引退年月日が90日以内のものであると判断された場合には、初期育成結果情報決定手段として機能する初期設定プログラムを実行するメイン制御装置101により、パスワードから抽出した各能力データを基づいて、初期育成結果情報である初期能力データを設定する（S9）。この初期能力データは、インターネットグランプリで育成した持ち馬の能力データが高いほど高くなり、各プレイヤー

の持ち馬ごとに異なってくる。そして、その初期能力データを有する新馬を生成する（S10）。尚、本実施形態におけるパスワードには、育成結果情報としてスピード能力データ及びスタミナ能力データのみが含まれているので、新馬のスピード能力データ及びスタミナ能力データのみが初期能力データとして反映され、他の能力データに関しては、通常の購入馬と同様のデータとなる。このように生成された新馬のデータは、上記ステーション10のステーション制御装置201に送られる（S11）。

【0120】ステーション制御装置201では、受け取った新馬のデータを、図18（a）に示した持ち馬選択画面における購入候補馬表示部302に表示する処理を行い、その新馬を購入する馬の候補として挙げる。プレイヤーは、その新馬の購入ボタン302aを押すことで、インターネットグランプリで育成した持ち馬の能力データを反映させた新馬を購入することができる。尚、購入した新馬の情報は、RAM203のプレイヤーデータに記録される。

【0121】新馬を購入した後、プレイヤーは、ディスプレイ11に表示されるゲーム画面に従って、その新馬の名前等の必要な事項を選択、入力する。これは、通常の馬を購入した後に行う処理と同じ処理である。この処理が終了したら、ディスプレイ11に表示されている図18（a）に示す調教ボタンを押し、購入した新馬の調教を行う。これにより、育成手段として機能する調教プログラムを実行するステーション制御装置201により調教処理が行われる。この調教処理は、上記Webサーバ20の制御部23が行う調教処理と同様の処理であるが、この調教処理により変化するパラメータは、上記インターネットグランプリにおけるものよりも多く、複雑なゲーム展開を実現することが可能となっている。

【0122】このようにインターネットグランプリで育成した持ち馬の能力データが反映した新馬の調教も終え、その新馬をレースに出走させる場合には、画面右端のモード切替部301における出馬ボタンを押す。これにより、参加決定手段としてのレース選定プログラムを実行するステーション制御装置201は、タッチパネル12から参加申請を受け取り、上記ディスプレイ11に、図18（b）に示すレース選択画面を表示させる。このレース選択画面の左側には、プレイヤーの持ち馬の一覧が表示される持ち馬表示部313が設けられ、その中から出走させる持ち馬をプレイヤーに選択させる。また、レース選択画面の右側には、レース名が表示されるレース選択部312が設けられている。このレース選択部312には、レース名とともに、各レースにおいて1着あるいは2着に入った場合の賞金や出走条件が表示される。

【0123】また、このレース選択部312の下側画面には、選択された持ち馬が既に出走登録済みである旨を

示す「登録済み」、その持ち馬が出馬可能である旨を示す「出馬可能」、その持ち馬が参加条件としての出走条件に合致しないことを示す「条件不合」、および出走登録が締め切られている旨を示す「締め切り」の4種類の文言が表示される。これにより、各馬が出場可能か否かをプレイヤーが認識できる。また、選択された持ち馬が出馬可能なレースについては、参加条件である出走登録の条件として、プレイヤーが支払うべきベット数も併せて表示される。

【0124】ステーション制御装置201は、上記レース選択画面を表示させる前に、レース選定プログラムにより、その持ち馬がG1レースの優勝回数等の出走条件を満たしているか否かを判断する。その判断結果は、レース選択画面において「出馬可能」か「条件不合」かにより表示される。

【0125】プレイヤーが、選択した馬を出走させたい出馬可能なレースのボタン312aを押すと、選択されている持ち馬について、そのレースへの出走登録が行われる。そして、図示しない騎手選択画面がディスプレイ11に表示され、その画面に従ってプレイヤーは騎手を選択する等の所定の手続きを行う。このようにして出走登録を終えたら、出走登録に係る持ち馬の各種データが上記メイン制御装置101に送られる。

【0126】メイン制御装置101は、ゲーム進行プログラムに従い、上記持ち馬のデータをレースに反映させ、フィールド制御部102、照明装置103、音響装置104等を制御して、フィールド2においてレースを展開する。

【0127】〔実施形態2〕次に、本発明を、上記実施形態1と同様のゲームシステムに適用した実施形態（以下、本実施形態を「実施形態2」という。）について説明する。本実施形態では、ゲームシステムを構成するアーケードゲーム機1とWebサーバ20とがネットワークである通信網40を介して接続されている点が上記実施形態1と大きく異なっている。以下、上記実施形態1と異なる部分についての構成及び動作のみ説明する。

【0128】図21は、本実施形態に係るゲームシステム全体の概略構成図である。このゲームシステムは、上記実施形態1と同様の多数の業務用ゲーム装置としてのアーケードゲーム機1と、インターネットグランプリを執行するネットワークゲーム装置としてのWebサーバ20と、インターネットに接続可能なクライアント装置としてのプレイヤー端末30と、これらを接続するネットワークである公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網40とを備えている。アーケードゲーム機1及びプレイヤー端末30は、それぞれ通信網40を介してWebサーバ20に接続されており、双方向にデータ通信が可能になっている。

【0129】プレイヤーは、インターネットグランプリ

において持ち馬を引退させると、プレイヤー端末30の表示部35には、上記実施形態1と同様にディスプレイ11上にパスワードが表示される。しかし、このパスワードの内容には、育成結果情報である全盛時のスピード能力及びスタミナ能力や、プレイヤー名、馬名コード等のその他の育成対象情報は含まれていない。その代わりに、その持ち馬を特定するための特定情報としてのIDコード及び馬名コード、並びにチェックコードのみ含まれている。このパスワードは、上記実施形態1のものに比べて情報量のはるかに小さいので、パスワードの文字数は少なく済む。

【0130】上記アーケードゲーム機1において、このパスワードを用いてプレイヤーがゲームをプレイする場合、上記実施形態1と同様に、図19に示したパスワード入力画面で、そのパスワードを入力する。そして、このパスワードを受け取ったステーション制御装置201は、そのパスワードをメイン制御装置101に送る。

【0131】ここで、上記実施形態1のメイン制御装置101では、パスワードを解読して、そのパスワードに含まれている能力データ等を抽出したが、本実施形態では、パスワードを解読して得たIDコード及び馬名コードに基づいて、そのパスワードに対応する持ち馬の能力データ等をWebサーバ20から取得する。具体的には、パスワードを受け取ったメイン制御装置101は、所定の通信プログラムを実行し、上記Webサーバ20に対してその持ち馬の能力データ等を要求するデータ要求を送信する。Webサーバ20の制御部23は、このデータ要求を受信すると、そのデータ要求に含まれているIDコード及び馬名コードに基づいて、データベース用ROM22のオーナー登録データベースに登録されている能力データ等を読み出す。そして、その能力データ等を、そのデータ要求の送信元であるアーケードゲーム機1に送信する。

【0132】このような構成により、Webサーバ20からアーケードゲーム機1に受け渡される育成対象情報の情報量は、パスワードのような制限を受けない。したがって、アーケードゲーム機1で利用する育成結果情報には、全盛時のスピード能力及びスタミナ能力に加え、インターネットグランプリで使用していた他の育成結果情報も含ませることができる。

【0133】このようにしてインターネットグランプリで育成した持ち馬の能力データ等を取得したメイン制御装置101における以後の処理は、上記実施形態と同様である。全盛時のスピード能力及びスタミナ能力のほか、他の育成結果情報も利用した場合には、上記実施形態1よりも、インターネットグランプリでの育成結果情報をより細かにアーケードゲーム機1のゲームに反映させることができる。

【0134】尚、上記実施形態1及び上記実施形態2において、上記Webサーバ20の制御部23が実行する

各種プログラムは、CD-ROM等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。上記アーケードゲーム機1のメイン制御部100又はステーション制御部200が実行する各種プログラムについても同様である。また、このようなプログラムは、上記通信網40等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0135】また、上記実施形態1及び上記実施形態2では、競馬シュミレーションゲームであるゲームシステムを例に挙げて説明したが、本発明は、ネットワークゲーム装置で育成した育成対象を、アーケードゲーム機1や家庭用ゲーム機等のゲーム装置でのゲーム展開に利用できるものであれば、これに限られるものではない。また、アーケードゲーム機1等のゲーム装置は、育成型ゲームである必要はない。また、Webサーバ20で実行されるネットワークゲームとアーケードゲーム機1で実行されるゲームとは、必ずしも同じ種類である必要はない。すなわち、ロールプレイングゲームを実行するWebサーバ20で育成したキャラクタの育成結果情報である各種能力データを、競馬シュミレーションゲームを実行するアーケードゲーム機1に受け渡し、その各種能力データをその競馬シュミレーションゲームにおける競争馬の各能力データに変換し、レースを進行するようなものであってもよい。尚、本発明における「育成」とは、ゲームに登場するあらゆる育成対象についての能力を向上させ、あるいはその能力を制御するという概念を含むものである。

【0136】また、上記実施形態1及び上記実施形態2では、Webサーバ20の制御部23によりインターネットグランプリを実行がされている構成であったが、そのゲーム実行プログラムの一部をクライアント装置であるプレイヤー端末30側に設けて、処理を分散するようにしてもよい。また、その他、アーケードゲーム機1、Webサーバ20又はプレイヤー端末30で行われている各処理の一部又は全部を、上記ゲームシステムを構成する他の装置で行うようにしてもよい。

【0137】

【発明の効果】請求項1の発明によれば、ネットワークゲームでの育成結果情報を、ゲーム装置でのゲームで用いられる育成対象固有のパラメータとして用いることで、ネットワークゲームにおいてプレイヤーが育成した

育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報に基づいて、アーケードゲーム機等のゲーム装置でのゲームプレイを可能にし、プレイヤーがネットワークゲームでの育成対象を利用して、より複雑で高度なゲームを楽しむことができるという優れた効果がある。

【0138】請求項2乃至26の発明によれば、ネットワークゲームにおいてプレイヤーが育成した育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報に基づいて、アーケードゲーム機等のゲーム装置でのゲームプレイを可能にし、プレイヤーがネットワークゲームでの育成対象を利用して、より複雑で高度なゲームを楽しむことが可能となるという優れた効果がある。

【0139】特に、請求項3及び13の発明によれば、大きな情報量をもつ育成結果情報であっても、プレイヤーに負担をかけることなく、その育成結果情報をネットワークゲーム装置からゲーム装置に移動させ、そのゲーム装置でのゲームに反映させることが可能となるので、ネットワークゲームをより複雑で細かに展開することが可能となるという優れた効果がある。

【0140】また、請求項4及び14の発明によれば、育成対象情報とは別個にネットワークゲーム装置内の育成結果情報をゲーム装置に受け渡すような構成が不要であるので、ゲームシステム全体のコストを抑えることが可能となるという優れた効果がある。

【0141】また、請求項5及び15の発明によれば、プレイヤーは、ネットワークゲームにおける最高の状態の育成結果情報を、ゲーム装置でのゲームに反映させることが可能となるので、自分の育成対象の育成結果を存分に発揮して他のプレイヤーと一緒にゲームをプレイすることが可能となるという優れた効果がある。

【0142】また、請求項6及び16の発明によれば、ネットワークゲーム装置における育成対象情報をパスワードという比較的簡単な方法でゲーム装置に受け渡すことができるという優れた効果がある。特に、請求項7及び17の発明によれば、不正なパスワード使用を抑制することができるので、ネットワークゲームの公平性を担保することができるという優れた効果がある。

【0143】また、請求項8及び19の発明によれば、育成対象情報の有効期限を定めるなどの凝らすことが可能となるという優れた効果がある。

【0144】また、請求項9及び10の発明によれば、まったく同じ育成対象であっても、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報が出力されるのを防止することができるという優れた効果がある。

【0145】また、請求項11及び22の発明によれば、ネットワークゲームで獲得した獲得情報を、ゲーム装置でプレイするための条件としたり、育成対象の能力に反映させたりするなどの工夫を凝らすことが可能となるという優れた効果がある。

【0146】また、請求項18乃至21の発明によれば

ば、所定の参加条件を満たすときに、そのプレイヤー又はそのプレイヤーのもつ育成対象がゲーム装置でのゲームに参加する旨を決定するので、不正な参加を防止する等の工夫を凝らすことが可能となるという優れた効果がある。特に、請求項20の発明によれば、同じゲームに同じ育成対象を重複して参加させるのを防ぐことができるので、多種の育成対象によるゲーム進行が可能となるという優れた効果がある。また、請求項21の発明によれば、同じゲームに同じプレイヤーが重複して参加するのを防ぐことができ、多くのプレイヤーによるゲーム進行が可能となるという優れた効果がある。更に、ゲーム装置での勝利者に特典を付与する場合には、その特典を得るために、1人のプレイヤーがゲームを独占するという不正も防止することができ、公正なゲームを実現することができるという優れた効果もある。

【0147】また、請求項23の発明によれば、ネットワークゲームでの育成対象を反映したゲーム装置での育成対象を、更に、そのゲーム装置においても育成することができ、ゲーム装置の利用を促すことができるという優れた効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態1に係るゲームシステムの流れを示す説明図。

【図2】同ゲームシステムの全体の概略構成図。

【図3】同ゲームシステムを構成するWebサーバの概略構成を示すブロック図。

【図4】同Webサーバのデータベース用ROMに格納されたプレイヤーデータのデータ構造を示す説明図。

【図5】同ゲームシステムを構成するプレイヤー端末の概略構成を示すブロック図。

【図6】同ゲームシステムを構成するアーケードゲーム機の一例を示す外観図。

【図7】同アーケードゲーム機のメイン制御部を示す制御ブロック図。

【図8】同アーケードゲーム機のステーション制御部を示す制御ブロック図。

【図9】同Webサーバが運営する競馬ゲームサイトのサイト構造を示す説明図。

【図10】同競馬ゲームサイトの競馬場ページを示す概略図。

【図11】(a)乃至(c)は、同競馬ゲームサイトのランキングページに公開されるランキング表をそれぞれ示す概略図。

【図12】(a)は、同競馬ゲームサイトの出走登録ページの初期画面を示す概略図。(b)は、同出走登録ページのオーナー登録画面を示す概略図。(c)は、同出走登録ページの登録確認画面を示す概略図。(d)は、

同出走登録ページの出走登録画面を示す概略図。(e)は、同出走登録画面の持ち馬情報画面を示す概略図。

(f)は、同出走登録画面の出走レース選択画面を示す概略図。(g)は、同出走登録画面の引退画面を示す概略図。

【図13】同Webサーバにおいて、育成プログラムを実行する制御部による育成処理の一例を示すフローチャート。

【図14】同Webサーバにおいて、ゲーム実行プログラムを実行する制御部の制御動作を示すフローチャート。

【図15】レース開始直前に、同競馬ゲームサイトのレース観戦ページに表示されるレース情報画面を示す概略図。

【図16】レース中に、同レース観戦ページに表示されるレース画面の一例を示す概略図。

【図17】レース終了直後に、同レース観戦ページに表示されるレース結果表示画面を示す概略図。

【図18】(a)は、同アーケードゲーム機において、ディスプレイに表示される持ち馬選択画面を示す概略図。(b)は、同ディスプレイに表示されるレース選択画面を示す概略図。

【図19】同ディスプレイに表示されるパスワード入力画面を示す概略図。

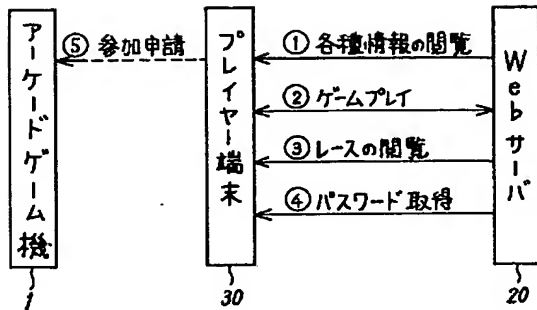
【図20】同アーケードゲーム機において、新馬生成処理を行うメイン制御装置の制御の流れを示すフローチャート。

【図21】実施形態2に係るゲームシステム全体の概略構成図。

30 【符号の説明】

- 1 アーケードゲーム機
- 10 ステーション
- 11 ディスプレイ
- 20 Webサーバ
- 21, 31 通信インターフェース
- 22 データベース用ROM
- 23, 32 制御部
- 24 プログラム用ROM
- 25 操作部
- 40 30 プレイヤー端末
- 33 ROM
- 34 入力部
- 35 スピーカー
- 36 表示部
- 40 通信網
- 100 メイン制御部
- 200 ステーション制御部

【図1】

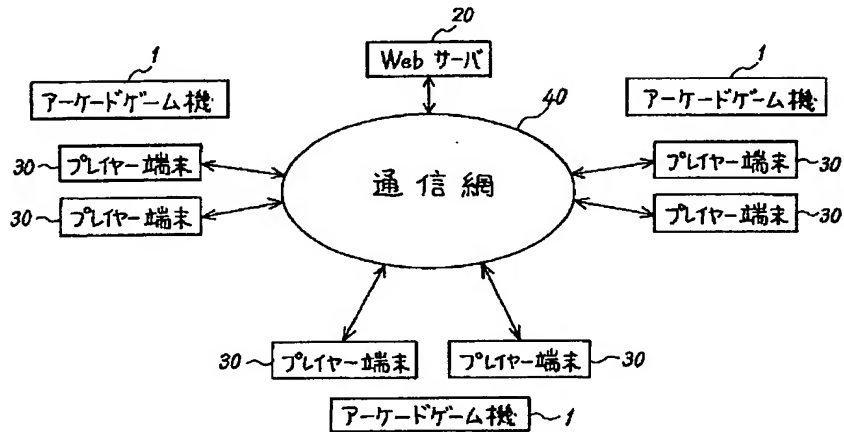


【図4】

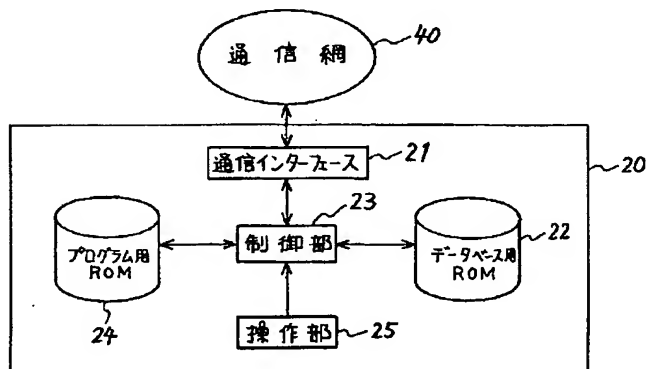
プレイヤーデータ

IDコード	
個人情報	プレイヤーの名前 (持ち肩に付けられる冠名)、 総プレイ回数等
持ち肩情報	名前コード、性別、馬タイプ情報 (成長タイプ)、 年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金、過去の成績 (1着、2着、 着外)、勝数タイプ
書き換え情報	
チェックコード	

【図2】



【図3】



【図5】

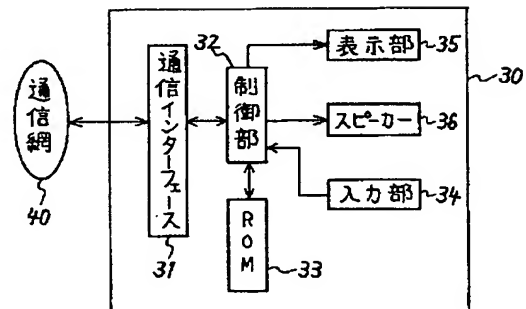


Figure 1 is a block diagram of a magnetic tape control system. A central vertical block labeled "ステーション制御装置" (Station Control Device) is connected to a "RAM" block (203), a "磁気情報読取装置" (Magnetic Information Reading Device) (204), and a "磁気情報書込装置" (Magnetic Information Writing Device) (205). It is also connected to a "メダル管理装置" (Medal Management Device) (202). A "メイン制御装置" (Main Control Device) is connected to the bottom of the central block. The entire system is labeled "200".

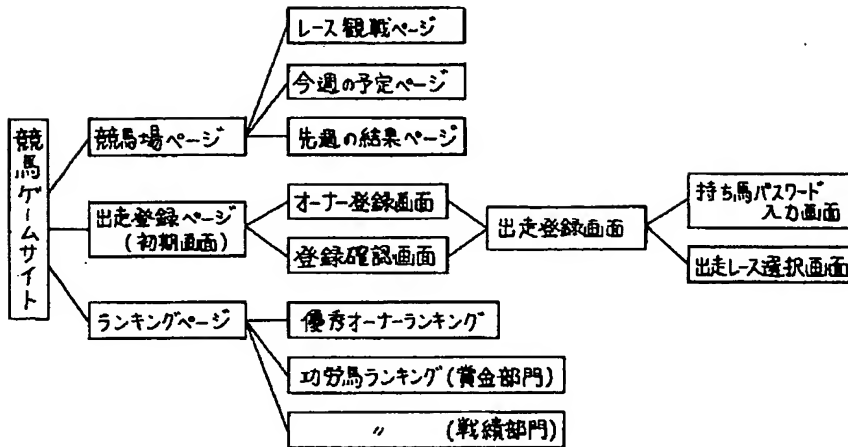
功楽馬パスワードを記入のうえ、OKボタンをクリックしてください。

功楽馬パスワード: 151216は すきあたつ 陣付とけて あいまだあ ひろあつの せよなこ

OK

ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
	ゐ	り	い	み	ひ	に	ち	し	き	い
	う	る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
	ゑ	れ	え	め	へ	ね	て	せ	け	え
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お

【図9】



【図10】

GM 競馬場

アーケードゲームで活躍した馬たちが全国レベルで競い合うのがGM競馬場。
真の日本一はどの馬だ?!

レース観戦

GM競馬場で行われる競馬レースを観戦することができるよ。
レースは 毎週金曜日の24:00に実施!

今週の予定

GM競馬場の今週開催予定のレースと出走する馬たちの紹介を見ることができるよ。
毎週5レースが開催!

先週の結果

今週行われたレースの結果を見ることができるよ。

【図11】

インターネットグランプリ/オーナーランキング

順位	オーナー	獲得賞金	成績	功勢馬	コメント
1	レイ	7億 6500万円	82戦 15勝	8	馬場まであと4つ止
2	ラッキー	6億 8000万円	27戦 12勝	7	高勝で一気にランタアップ
3	ネオ	6億 4800万円	45戦 10勝	12	
4	シミティ	5億 4000万円	25戦 11勝	7	
5	ミッキー	4億 2800万円	51戦 8勝	12	
6	キンキン	3億 9400万円	29戦 7勝	8	
7	ニセ	3億 6000万円	21戦 7勝	8	
8	ブラックリスト	3億 4900万円	23戦 7勝	8	
9	マウントフジ	3億 2100万円	28戦 7勝	5	
10	グリーン	3億 900万円	19戦 6勝	5	
11	ジーエムメンバー	3億 600万円	18戦 7勝	7	
30	ミドリ	1億 9800万円	11戦 3勝	6	

(a)

功勢馬ランキング (賞金部門) 1~30位

順位	馬名	出走回	生涯成績	勝率	GI勝数	制覇G I
1	レイフォーチュン	8330 走	23-15	.669	6	天皇賞(春), 有馬記念, シンボリオン
2	ラッキーサイレンス	7623 走	27-12	.600	5	有馬記念, シンボリオン
3	ネオプライム	7601 走	48-10	.600	4	有馬記念, 宝塚記念
4	シミティプリンセス	6488 走	25-11	.600	5	天皇賞(春), NHKマイル, シンボリオン
5	レイプリンセス	6210 走	51-8	.600	3	シンボリオン
6	キンキンスター	5620 走	51-8	.600	4	シンボリオン, 天皇賞(春), シンボリオン
7	カブノシンボル	5514 走	51-8	.600	3	シンボリオン, 有馬記念, シンボリオン
8	ドラゴンバレス	5384 走	51-8	.600	3	シンボリオン, 有馬記念, シンボリオン
9	マウントサンダー	5147 走	51-8	.600	4	天皇賞, 有馬記念
10	グリーンフォーチュン	5098 走	51-8	.600	3	天皇賞(春), 有馬記念, シンボリオン
11	ジーエムワンダー	5012 走	51-8	.600	3	天皇賞(春), 有馬記念, シンボリオン
30	ミドリスピード	4150 走	11-3	.273	3	天皇賞(春), 有馬記念, シンボリオン

(b)

功勢馬ランキング (距離部門) 1~30位

順位	馬名	出走回	生涯成績	勝率	GI勝数	制覇G I
1	ミューズライデン	1147 走	17-11	.647	10	有馬記念, 宝塚記念
2	ヤマザキワンダー	1107 走	7-6	.597	5	有馬記念, シンボリオン
3	ユークグロリアス	978 走	23-12	.495	11	有馬記念, シンボリオン
4	アスカエリザベス	965 走	12-8	.615	7	天皇賞(春), NHKマイル, シンボリオン
5	ハシルタイフーン	841 走	22-9	.591	9	天皇賞(春), NHKマイル, シンボリオン
6	サイドスベシャル	817 走	30-17	.567	5	有馬記念, シンボリオン
7	サンミューグック	795 走	11-6	.545	5	シンボリオン, 天皇賞(春), シンボリオン
8	レイフォーチュン	719 走	22-19	.469	5	シンボリオン, 有馬記念, シンボリオン
9	タツサイレンス	660 走	100-13	.110	11	シンボリオン, 有馬記念, シンボリオン
10	マッチャアルファ	623 走	21-7	.323	5	シンボリオン, 有馬記念, シンボリオン
11	コナミサンダー	514 走	22-8	.354	5	天皇賞, 有馬記念
30	グリーンスピード	550 走	10-4	.400	3	天皇賞(春), 有馬記念, シンボリオン

※出走ポイント: 生涯勝率 × 1000pts, GI 勝率 × 50pts, その他は 10pts

(c)

(a)

(b)

(C)

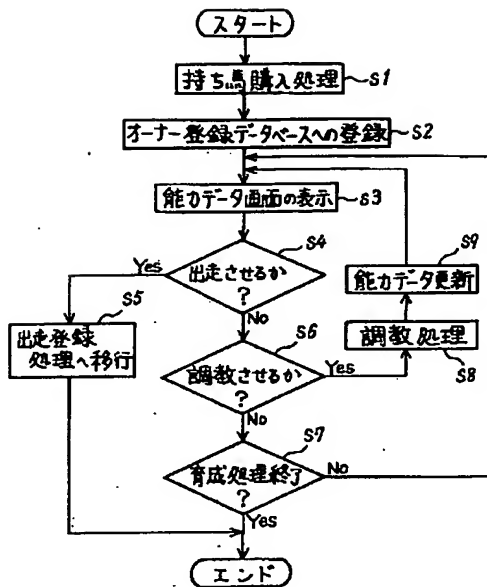
(d)

(e)

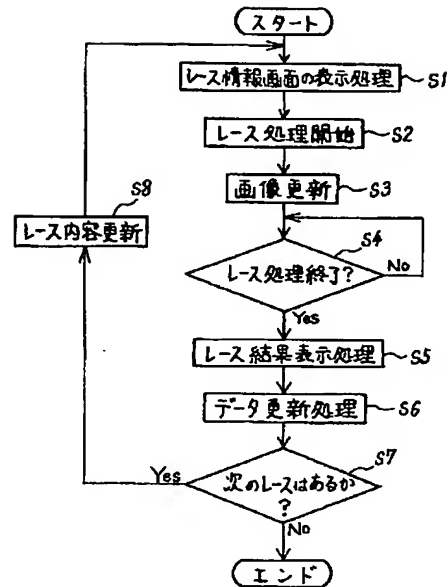
(f)

功労賞： ○○ プライアン
Password
あさきよに おかたらは えんとき
きやゆおひ うきおめり まそゆちく

【図13】



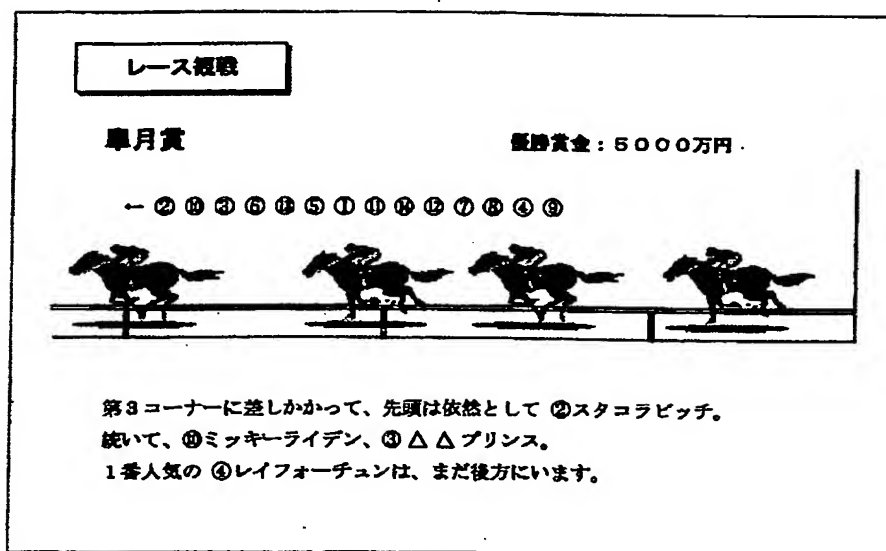
【図14】



【図15】

レース観戦		次のレースは 早月賞です。						
早月賞 12月 7日 (金) 24:02開始予定		優勝賞金5000万円						
	馬名	オーナー	予想	成績	勝率	GI 勝数	コメント	オッズ
1	○○ フライアン	クスダ	○ ●	28-8	.288	7勝	絶対勝	5.6
2	スタコラビッチ	トマル		12-7	.583	5勝	好気配	10.5
3	△△ プリンス	コナミ		17-8	.471	3勝	香しいか	13.5
4	レイフォーチュン	レイ	●●○	8-4	.500	3勝	1番人気	4.2
5	ラッキーサイレンス	ラッキー		10-4	.400	2勝	馬子上昇	24.9
6	カゼノシンボル	アンドー	×△	24-12	.500	3勝	馬を速快	35.6
7	ジーフンクラシック	ヨシダ	△ ×	32-8	.250	5勝	初挑戦	12.8
8	ネオアルファ	ネオ		28-8	.288	6勝	前くずれで	86.3
9	シニティタイフーン	シニティ		16-3	.188	3勝	入道まで	65.0
10	ミッキーライデン	ミッキー	○△	27-5	.185	7勝	勝ち負け	6.9
11	キンキンスベシャル	キンキン		28-8	.288	3勝	初挑戦	58.3
12	ニセグロリアス	ニセ		21-9	.429	2勝	初挑戦	18.6
13	ノミノハート	ササキ		28-13	.464	6勝	好気配	8.0
14	ブラックグレート	ブラック	▲▲▲	11-5	.455	3勝	2連勝中	23.8

【図16】



【図17】

先週の結果

12月7日(金)

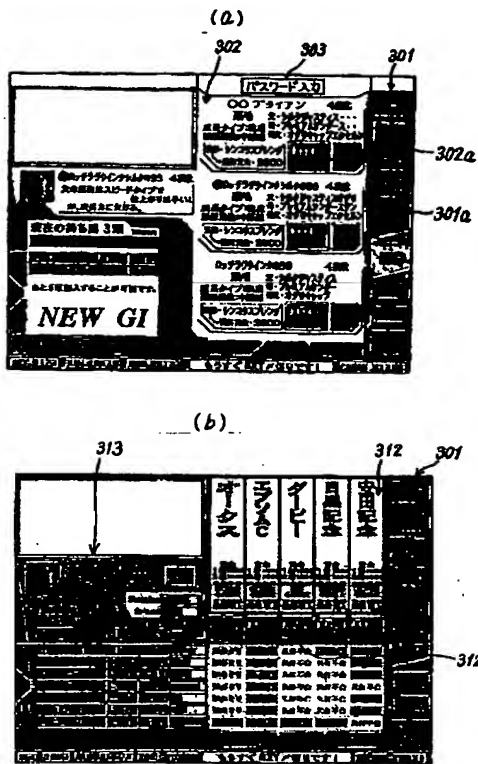
12月7日(金) 第2レース 皐月賞 結果

着順	馬番	馬名	着差	賞金
優勝	①	〇〇ブライアン		5000万円
2着	⑬	ノミノハート	5	2000万円
3着	⑥	ミッキーライデン	頭	1250万円
4着	②	スタコラビッチ	鼻	750万円
5着	⑤	ラッキーサイレンス	首	500万円

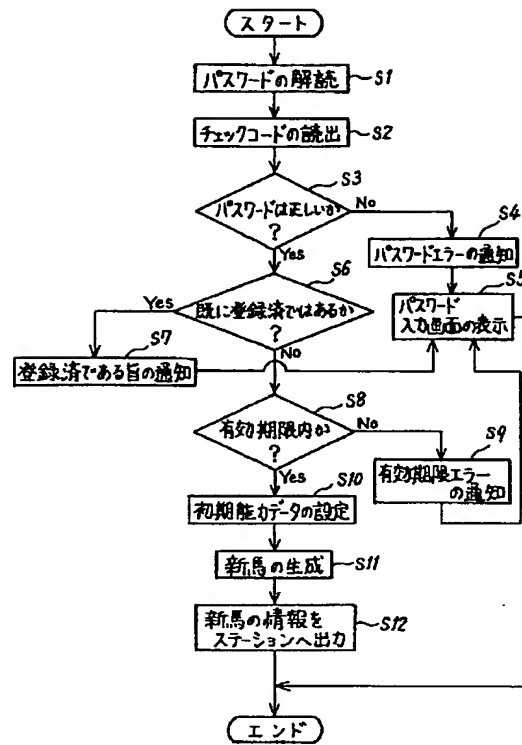
前のレース

次のレース

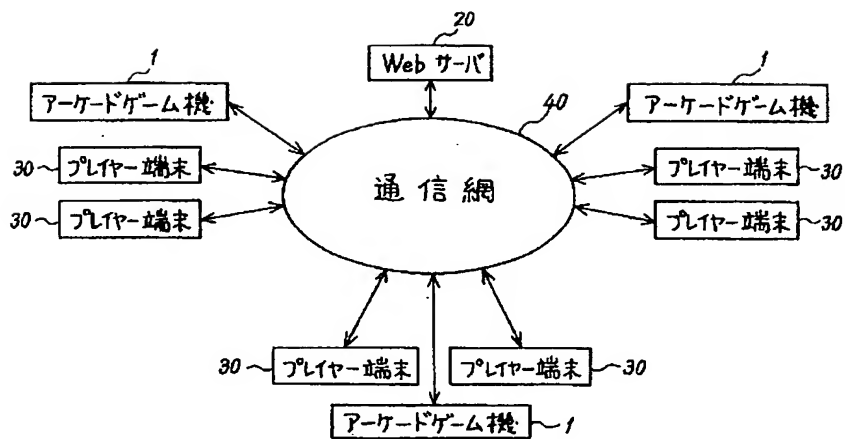
【図18】



【図20】



【図21】



This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**